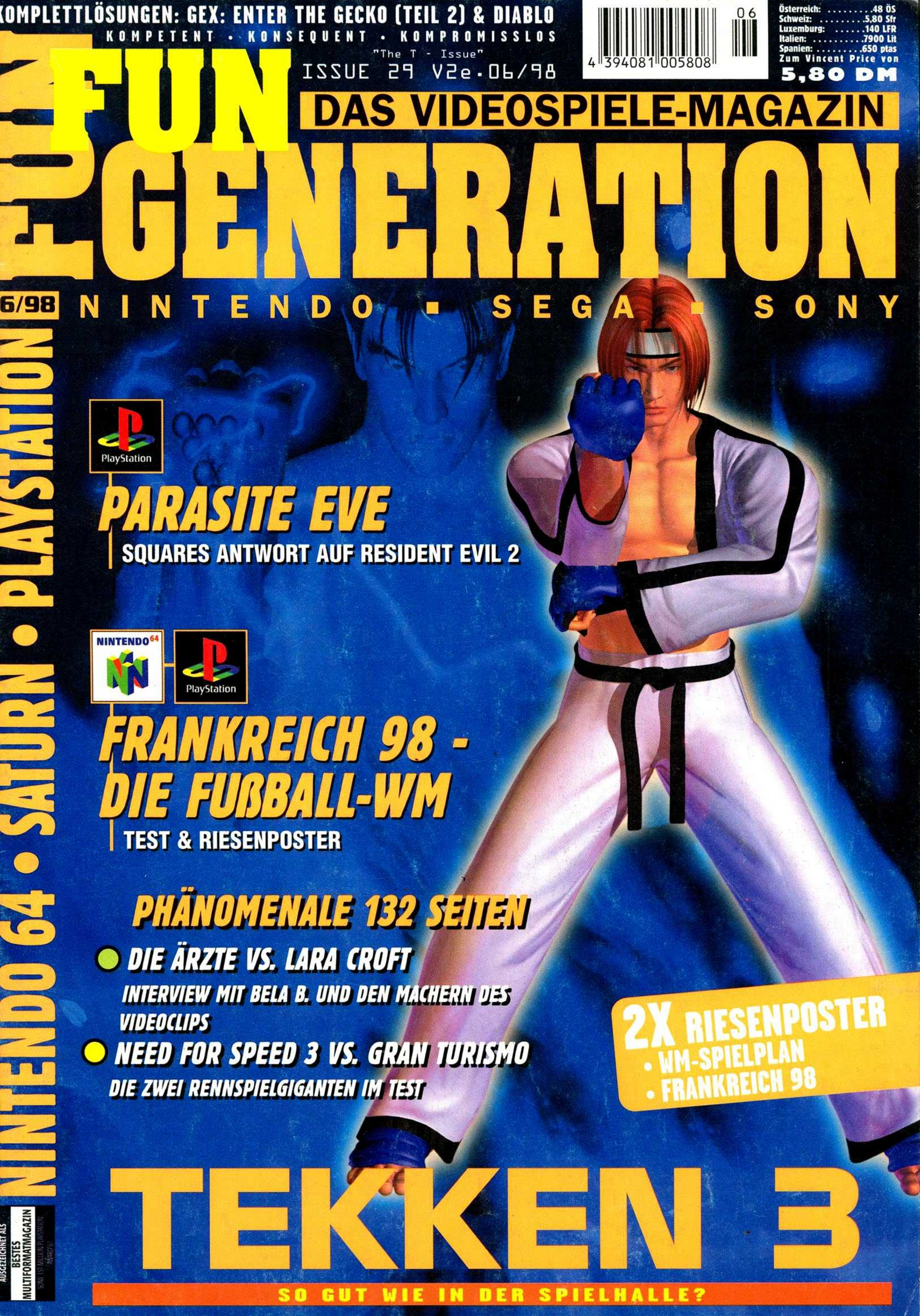

KOMPLETTLÖSUNGEN: GEX: ENTER THE GECKO (TEIL 2) & DIABLO
KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS
"The T - Issue"
ISSUE 29 V2e·06/98
4 394081 005808 06
Österreich: ....48 ÖS
Schweiz: ....5,80 Sfr
Luxemburg: ....140 LFR
Italien: ....7900 Lit
Spanien: ....650 ptas
Zum Vincent Price von
5,80 DM
FUN
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
FUN GENERATION
NINTENDO • SEGA • SONY
6/98
NINTENDO 64 • SATURN • PLAYSTATION
PlayStation
PARASITE EVE
SQUARES ANTWORT AUF RESIDENT EVIL 2
NINTENDO 64
PlayStation
FRANKREICH 98 - DIE FUßBALL-WM
TEST & RIESENPOSTER
PHÄNOMENALE 132 SEITEN
DIE ÄRZTE VS. LARA CROFT
INTERVIEW MIT BELA B. UND DEN MACHERN DES VIDEOCLIPS
NEED FOR SPEED 3 VS. GRAN TURISMO
DIE ZWEI RENNSPIELGIGANTEN IM TEST
2X RIESENPOSTER
• WM-SPIELPLAN
• FRANKREICH 98
TEKKEN 3
SO GUT WIE IN DER SPIELHALLE?
AUSGEZEICHNET ALS
BESTES MULTIFORMATMAGAZIN


powered by
NRJ
ENERGY
WELTMEISTERSCHAFT 98
5:0 DEUTSCHLAND - BRASILIEN
FINALRUNDE
GOLDEN
D-OFFICE





Liebe Leser,

das Thema „Software-Piraterie" geht uns leider alle an. Reihenweise kämpfen Software- und Entwicklerfirmen sowie viele mittelständische Videospielhändler um ihre Existenz. Windige Geschäftsleute mit dutzendweise CD-Brennern im Keller kopieren und verkaufen im großen Stil PlayStation-Spiele an potentielle Käufer von Originalsoftware. Wenn sie dann, wie glücklicherweise in Deutschland immer häufiger der Fall, von den Behörden dingfest gemacht werden, bemerken sie schmerzhaft, daß die Vervielfältigung und der Handel mit Kopien urheberrechtlich geschützter Software kein Kavaliersdelikt darstellt, sondern eine handfeste Straftat ist.

Die Länderkennung der PlayStation verleitet viele Konsolenbesitzer mit Liebe zu Importspielen dazu, sich einen Boot-Chip einbauen zu lassen. Daß man nun auch Kopien benutzen kann, ist oftmals ein Nebeneffekt, der erst später realisiert wird. Hier müssen sich die Designer der PlayStation an die eigene Nase fassen. Hätte man die Länderkennung unter den Tisch fallen lassen, wäre heute vielleicht nur ein Bruchteil der Konsolen „getunt". Zudem taugt der Sicherheitschip der PlayStation nur als recht halbherziger Kopierschutz, auch eine echte Funktionalität der modischen schwarzen Beschichtung der CD hätte verhindert, daß man aus CD-ROMs von der Stange im Handumdrehen ein Spiel brennen kann.

Doch wie das Beispiel Japan beweist, gehört auch eine entsprechende Mentalität zum Aufkeimen einer „Kopierkultur". Auf dem größten Videospielmarkt der Welt werden so gut wie keine Kopien verkauft. Man legt eben Wert auf Originalsoftware und weiß um die Bedeutung für die Industrie, die eigene Wirtschaftsstabilität und besitzt vor allem Respekt für die Kreativleistung der Entwickler.

Aber vor allem leidet unter der anhaltenden Software-Piraterie sowohl die Industrie als auch der Spieler selbst. Der Produktionsetat der Spiele wird zurückgeschraubt, Kreativköpfe können nicht mehr bezahlt werden, -die Spiele werden schlechter. Schließlich brechen, wie vor Jahren im Falle des Commodore Amiga, große Teile der Industrie zusammen. Wie gedankenlos selbsternannte „Profis" trotzdem mit diesem Thema umgehen, zeigt das Beispiel der österreichischen Zeitung „101% Nintendo", das Ihr auf den Leserbriefseiten nachlesen könnt.

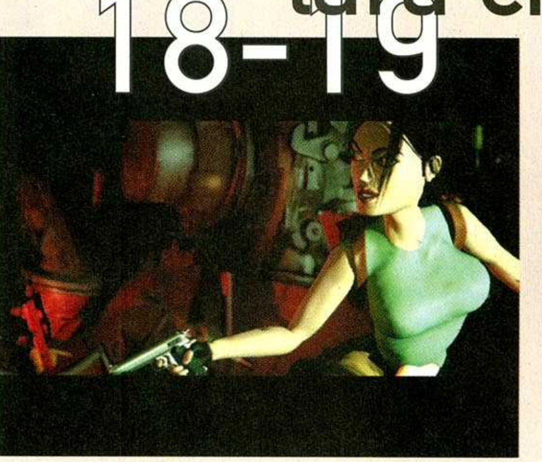
Helft mit und kauft Originalsoftware! Und welche Titel das auch wert sind, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten.

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur

issue 29 · juni'98

die ärzte vs. lara croft 18-19





poy poy 93

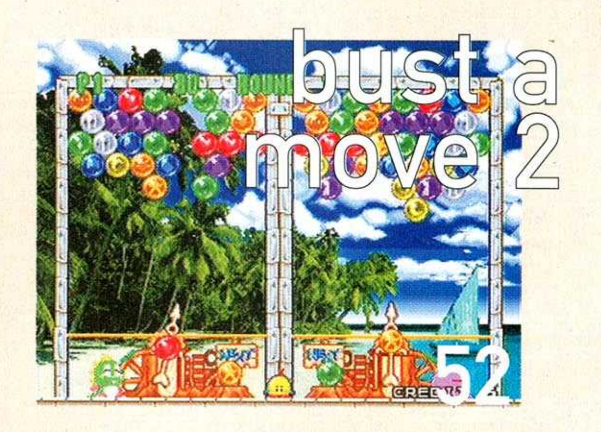


cyball zone 92

g.a.s.p. 56



SPIELE TESTS 48-111



bust a move 2 52



forsaken 64 48-51

ausschneiden und sammeln! (Teil 16 von 453)



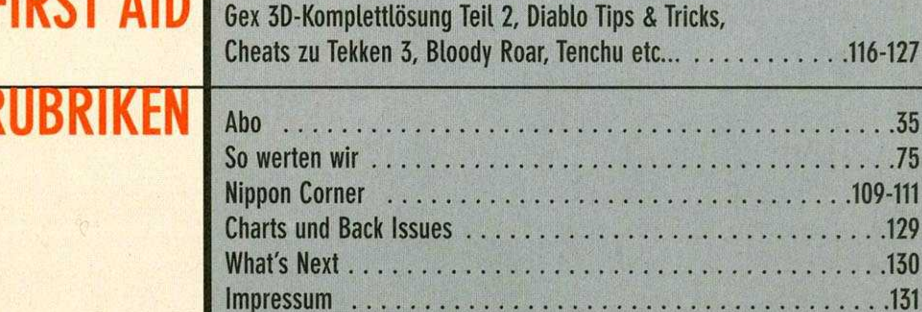
tekken 3 103-107

>>inhalt

32-33

38-39

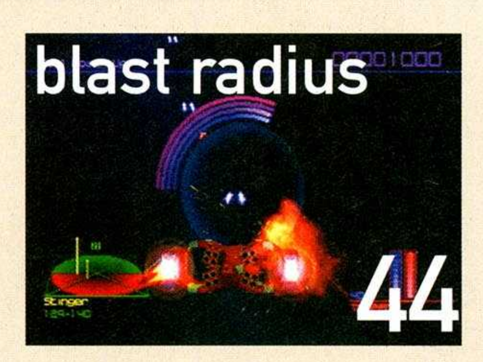






road rash 3d

40-41



blast radius

44



o.d.t.

43



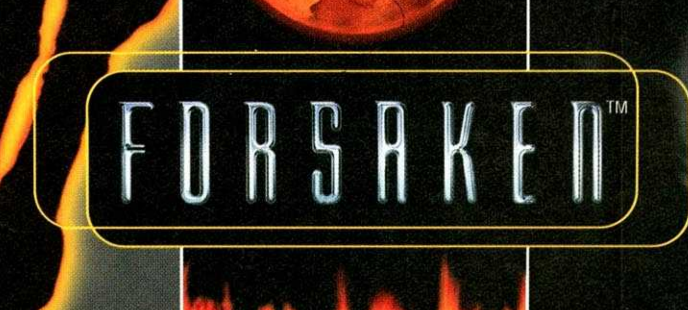
colony wars 2

42

AUSGEZEICHNET ALS
BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD'97


PC ACTION GOLD
play PLAYSTATION BEST BUY!
HIT
GameStar
Forsaken
PlayTip PlayStation 5/98
GOLD GAME
AWARD PC Games
10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1,4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98
"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)
"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER
"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT FORSAKEN
AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER
"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM
EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL
Forsaken TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment Ltd.
www.acclaim.net

AB DEM 4. MAI WIRD ES DICH VERÄNDERN.



FÜR PC, PLAYSTATION, N64







HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

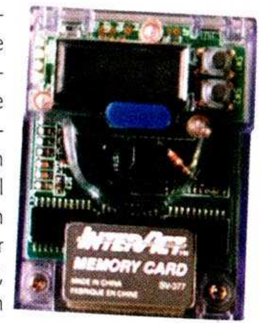
NEWS

3D - und kein Ende

Wem die dreidimensionale Grafik von solchen Softwarehits wie Gex 3D, Gran Turismo, Mario 64 oder 1080° Snowboarding nicht ausreicht, der kann jetzt unter Zuhilfenahme des Hardwarezusatzes 3DTV Magician für Abhilfe sorgen. Das solide verarbeitete Kästchen wird zwischen Konsole und Fernsehgerät eingeschleift und erzeugt vom jeweils eingespeisten Signal (auch LaserDisc-, DVD-, Tape-, und Fernsehsignale werden in Pal, NTSC und Secam verarbeitet) ein 3D-Bild, das mit einer der beiden im Lieferumfang befindlichen Brillen betrachtet werden kann. Dank zahlreicher Konfigurationsmöglichkeiten läßt sich das Resultat zusätzlich manuell beeinflussen, das lästige Flimmern verschwindet allerdings niemals völlig vom Bildschirm, lediglich bei 100Hz-Geräten wird die Angelegenheit erträglicher. So freut man sich zwar über den erzeugten Tiefeneffekt (Gex hat sich als optimales Spiel entpuppt), torkelt jedoch nach spätestens einer Stunde mit Kopfschmerzen aus dem Zimmer. Da helfen auch S-VHS-Eingänge, die Möglichkeit, bis zu acht Brillen gleichzeitig anzuschließen, und der für eine solche Peripherie relativ humane Preis von ca. 270 DM nicht mehr weiter. Fazit: Nur der Gimmick-Sammler mit großem Geldbeutel greift zu

Erhältlich bei: .... Firma S&S Computer
.... Weberstraße 79
.... 45879 Gelsenkirchen
Tel.: 0209/179610

Mega Memory Card jetzt auch für das Nintendo 64



Nachdem es bereits seit längerem eine ganz vorzügliche Memory Card für Sonys PlayStation gibt, hat Interact nun auch eine Version für das Nintendo 64 hinterhergeschoben. Gegenüber dem Standard-Pak wird ein 32x mal größerer Speicher geboten, der sich mittels zweier gut verarbeiteter Knöpfe einfachst umschalten läßt, lästige Joypad-Verrenkungen werden also nicht benötigt. Ein integriertes LCD-Display gibt zudem Auskunft über die gerade aktivierte Speicherbank, und eine farbliche Markierung verhindert die Verwechslung identischer Memory Paks.

Fazit: Zum Preis von 89 DM der derzeit beste Controller-Pak für das Nintendo 64.

Erhältlich: .... in jedem gut sortierten Fachhandel

Psygnosis bestätigt: wipEout 64 ist in Arbeit

Ganz offiziell schickte Psygnosis Pressemitteilungen um die Welt, die bestätigen, daß das erste Nintendo 64-Spiel der englischen Softwareschmiede wipEout 64 heißen wird und erstmals auf der E3 in Atlanta vorgestellt werden soll. Neue Waffen, spektakuläre Rennstrecken und ein Vier-Spieler-Splitscreen-Modus sind nur einige der Eckdaten.

Comic-Mania

Für drei populäre PlayStation-Hits gibt es nun auch die zum Spiel passenden Comics. Das Knuddel-Jump'n Run Klonoa - Door to Phantomile erscheint über Enix Publishing und verfügt mit Klonoa und Hubo über zwei Hauptdarsteller, die sich ähnlich wie im Spiel mit Bösewicht Guardius und dessen Gehilfen Joker und Moo auseinandersetzen. Deutlich interessanter finden wir jedoch den Resident Evil 2-Comic (bereits in Fun Generation 5/98 kurz vorgestellt), der über Image erscheint, von denen übrigens auch ein Tomb Raider/Witchblade-Comic existiert. In vier Kurzgeschichten wird der Anfang des Horrospektakels näher beleuchtet, inhaltlich orientiert man sich generell recht nahe am Spiel. Sammler erfreuen sich an dem wunderbaren Jim Lee-Cover, ein zweiter Teil ist bereits angekündigt. Weniger erfreulich stimmt hingegen das Comic zum Prügelspektakel Tekken 3. Das über Knightstone erschienene Machwerk kann weder künstlerisch noch inhaltlich überzeugen, weshalb man beim örtlichen Händler einen großen Bogen um dieses Merchandisingprodukt machen sollte.

Resident Evil-Comic u.a. erhältlich bei: .... Jokers
.... Ziegelstraße 16
.... 73230 Kirchheim
.... Tel./Fax 07021/71304

TICKER

+++ Bio Freaks, der N64-Prügler von Saffire trägt dick auf: Das komplette Intro ist mit glasklarer Sprachausgabe unterlegt, damit bekommt Lylat Wars zumindest hinsichtlich der Akustik ernsthafte Konkurrenz +++ Titus plant eine Nintendo 64-Umsetzung des Blues Brothers 2000-Films ++ Crave Entertainment hat Lobotomy Software aufgekauft und arbeitet mit den „Neulingen" momentan an Caesars Palace 64. Gnade!!! Im nächsten Jahr soll auch eine Umsetzung von Exhumed für Nintendos 64-Bitter erscheinen +++ Der Dual-Shock-Controller für Sonys PlayStation erscheint nun auch in den Staaten, was aller Voraussicht nach für deutsche Zocker niedrigere Kosten zur Folge haben wird +++ Zumindest in Japan haben Saturn-Besitzer noch gut lachen, denn mit der Falcon Collection 2 erscheinen dort authentische Umsetzungen der Klassiker Ys II und Palace of the Sun +++ Hinter den Erwartungen zurückgeblieben - so muß wohl das Fazit für Fighter's Destiny lauten. In den USA wurden im Januar und Februar gerade mal 18.000 Exemplare verkauft, das wesentlich schlechtere Clayfighter 63 1/3 kam immerhin auf 60.000 Einheiten +++ Bandai arbeitet an dem Handy Watcher, einer Angelhilfe, die, an den Game Boy angeschlossen, Auskunft über Tiefe und Beschaffenheit eines Sees gibt +++ Entgegen anders lautender Gerüchte erscheint vorerst kein zweiter Teil von Star Fox (bei uns Lylat Wars) +++ Planet Moon arbeitet derzeit an Giants für die PlayStation, das sich inhaltlich an der Godzilla-Thematik orientiert +++ Paradigm Entertainment werkelt an Looney Tunes: Space Race für das Nintendo 64 +++ Shaba Games, die für Softwarehits wie wipEout und Pandemonium! 1&2 verantwortlich waren, entwickeln gerade Slipgroove, eine abgefahrene Mischung aus futuristischer Skateboard-Action und einem Schuß Road Rash +++ Tecmo hat als erster Third-Party-Hersteller die Lizenz, zukünftig für Segas Model 3-Hardware zu entwickeln, einem zweiten Teil von Dead or Alive sollte also nichts mehr im Wege stehen +++ Wolfteam, die sich auf dem Mega-CD einen Namen gemacht haben, steigen mit Cybernetic Empire wieder in den Konsolenmarkt ein. Auf den ersten Blick sieht das Spiel aus wie eine Mischung aus Metal Gear Solid und Burning Rangers, genaueres wird jedoch erst ein Test des PlayStation-Spiels ans Licht bringen +++ Electronic Arts hat sich Tiburon Entertainment einverleibt, die für die Umsetzungen von Madden 98 verantwortlich waren. Von nun an entwickelt das Team exklusiv für EA, das nächste Projekt wird Madden 99 für Nintendo 64 und PlayStation +++ Don Traeger Productions, kurz DT, wird sich um die Konvertierungen von Road Rash und der Strike-Serie für das Nintendo 64 kümmern +++ Grolier Interactive setzt Dragonflight - Chronicles of Pern für die PlayStation um +++ Nintendo hat sich die Rechte an Ogre Battle Saga gesichert und veröffentlicht das Spiel entgegen anders lautender Ankündigungen nicht auf 64DD, sondern auf Modul +++

DER PS-PERSÖNLICHKEITS-CHECK



Darf's auch ein bißchen schneller sein?

Bleifuß oder Hasenfuß. Finden Sie heraus, ob Sie für eine GT-Karriere geeignet sind.

1) Wie schätzen Sie sich im Verkehr ein?
- ☐ a) Die Frage ist mir zu intim
- ☐ b) Aberichhabegarkeineauto
- ☐ c) Als Sieger

2) Welches Schimpfwort benutzen Sie beim Autofahren am häufigsten?
- ☐ a) Ich Idiot
- ☐ b) Frauen
- ☐ c) *Ω#Δ!∞xyz•†††
  (Genauer Wortlaut ist der Red. bekannt)

3) Wie heißt die Faustregel für den Sicherheitsabstand?
- ☐ a) Faustregel für den Sicherheitsabstand
- ☐ b) 3 Monatsmieten
- ☐ c) Platz da

4) In einem Stau benutze ich ...
- ☐ a) meine(n) Freundin/Freund
- ☐ b) ein gutes Buch
- ☐ c) den Bürgersteig

5) Winterreifen sind ...
- ☐ a) meistens zu viert
- ☐ b) mein Weihnachtsgeschenk für die ganze Familie
- ☐ c) beim ersten Sonnenschein im Keller

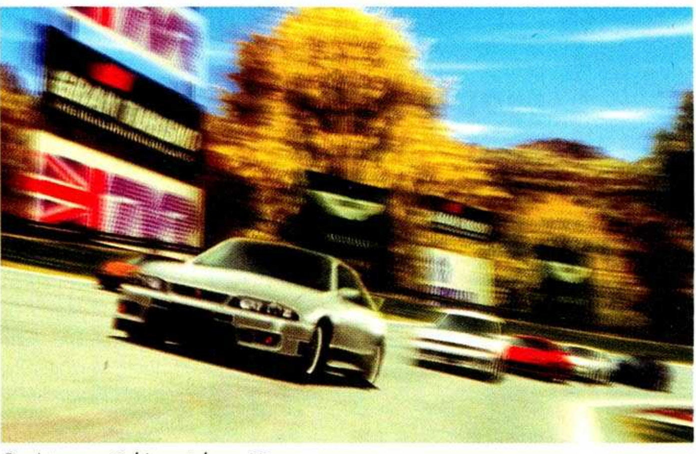
6) Was ist Ihr Lieblingslied?
- ☐ a) Geronimo's Cadillac
- ☐ b) Hoch auf dem gelben Wagen
- ☐ c) Highway to hell

7) Was fällt Ihnen zum Begriff Grenzbereich ein?
- ☐ a) Zollkontrolle
- ☐ b) Fahrbahnmarkierung
- ☐ c) Ja, ich bin interessiert. Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

8) Sie fahren an eine Kreuzung, ein blauer PKW kommt von rechts, wer hat Vorfahrt?
- ☐ a) Fragen Sie meinen Chauffeur
- ☐ b) Die Art und Farbe eines PKW spielt bei der Vorfahrt keine Rolle
- ☐ c) Schon vorbei

9) Was ist eine Nockenwelle?
- ☐ a) Aquaplaning beim Fußball
- ☐ b) Die österreichische La Ola
- ☐ c) Zu wenig

10) Wovor haben Sie beim Autofahren am meisten Angst?
- ☐ a) Mutter
- ☐ b) Mütter
- ☐ c) Von a oder b überholt zu werden



Punkte: a = 2 / b = 4 / c = 57

0-33 Punkte: Der blutige Anfänger
Nicht nur Ihr Blut ist gemeint, auch das der anderen Verkehrsteilnehmer, die Sie mal wieder nicht gesehen haben. Entweder Sie werden Beifahrer oder besser: Lassen Sie sich im Führerschein-Modus von Gran Turismo auf die Ideallinie trimmen, und stellen Sie sich dann dem Ernst des Lebens: einer Karriere als GT-Profi mit allen Drum und Dran.

34-87 Punkte: Der Auto-Spießer
Wackeldackel im Fond, Mini-Perser vor den Pedalen und hygienisch unbedenklich: Auf der Rückbank Ihres PKW ist eine Gehirnchirugie möglich. Jetzt werden Sie jauchzen: Gran Turismo – das ist so real, daß es sogar eine Waschstraße gibt. Bedenken Sie nur: über 300 wählbare Autos von Aston Martin bis TVR tage- und nächtelang auf Hochglanz bringen. Als wäre jeder Tag Samstag.

88-570 Punkte: Das Renntier
Ihr After-Shave ist eine herbe Mischung aus Super bleifrei und synthetischen Additiven. Der Mechaniker um die Ecke überlebt dank Ihnen jede Inflation. Die Lösung für Sie: Gran Turismo, die realistischste Rennsimulation aller Zeiten. Erstens gibt's vor der PlayStation* so gut wie keine Blechschäden, und zweitens können Sie damit dem Schumi in Ihnen mit Millionen von Tuning- und Einstellmöglichkeiten und 8 anspruchsvollen Strecken Zucker geben. Freuen Sie sich schon mal auf den Einbau einer Kohlenstoff-Gelenkwelle (sonst schwer zu kriegen).

*** Die PlayStation**
- erfolgreichste Videospielkonsole aller Zeiten
- über 350 Spielewelten
- in 3-D und Echtzeit
- mit CD-ROM-Technologie
- auch für mehrere Spieler
- einfacher als jeder PC





PlayStation empfiehlt: Die unbeschreibliche Grafik verdeutlicht nur eine Probefahrt bei Ihrem Händler.

NEWS

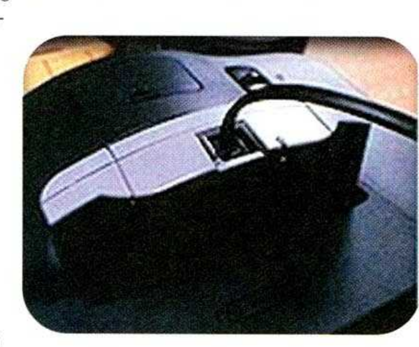
64DD verzögert sich erneut



Der Release des 64DD-Laufwerks für das Nintendo 64 hat sich leider erneut verschoben. Die Angabe in den Releaselisten wurde kurzfristig von Juni auf TBA (to be announced - wird bekanntgegeben) geändert. Die Gründe für diese erneute Verzögerung liegen auf der Hand. Gerade in Japan blieb das Nintendo 64 stark hinter den Erwartungen zurück und konnte noch nicht einmal an Segas Saturn vorbeiziehen. Aus den Fehlern, die bei der Einführung des N64 gemacht wurden, hat man gelernt. Damals gab es anfangs nur drei Spiele, und innerhalb der Folgemonate kam so gut wie nichts Vernünftiges nach. Man will das 64 DD erst veröffentlichen, wenn zwei Punkte erfüllt sind: Zum einen muß genügend Software zur Verfügung stehen, und zum anderen müssen deutlich mehr Grundgeräte an den Mann gebracht werden, da man selbst bei optimistischen Schätzungen davon ausgehen kann, daß lediglich 40 bis 50 Prozent die Zusatzhardware kaufen werden. Hier wird allerdings gleich das nächste Problem sichtbar: Die qualitativ hochwertige Software, die zur Steigerung der Hardwareabsätze nötig wäre, ist immer noch nicht in greifbarer Nähe. Das sehnlichst erwartete Zelda: Ocarina of Time ist noch immer nicht fertig und wird wohl auch nicht in nächster Zeit erscheinen. Der nächste Nintendo-Inhouse-Titel wird deshalb F-Zero X; ob sich dadurch im wenig rennspielbegeisterten Japan etwas bewegen läßt, wird von uns eher bezweifelt.

Nintendo 64 goes Online

In Japan wurde mit Morita Shogi das erste Nintendo 64-Modul mit eingebautem Modem vorgestellt. Ein Kabel an der Oberseite der Catridge wird einfach mit der Telefonanlage verbunden und dient zum Austausch von Spieständen oder Ranglisten. Natürlich kann man auch zu einem Online-Duell gegen einen Bekannten antreten. Preislich liegt das Modul ca. fünfunddreißig DM über den Standard-Titeln, bei uns wird dieses grafisch eher enttäuschende Spiel allerdings nie erscheinen. Immerhin, Seta hat zumindets gezeigt, daß die Modul-Technik noch nicht ausgereizt ist und über einige nette Features verfügt.





Neues Zubehör von Dataflash

Mit zwei völlig abgefahrenen Produkten meldet sich Dataflash zurück. Das ***Shockwave-Modul*** (79 DM) für das Nintendo 64 vereint Rumble- und Memory Pak in einem Gerät. Zudem soll es durch das Filtern von Audiodaten auch bei Spielen vibrieren, die serienmäßig ohne Rumble-Support kommen. Wir haben es intensiv getestet, konnten aber keinen oder nur geringe Regungen des Shockwave-Moduls feststellen. Hinzu kommt die Tatsache, daß sich das Modul nur unter Einsatz von körperlicher Gewalt wieder aus dem Joypad entfernen ließ, einige Plastikspäne inklusive.

Fazit: Nur wer weder Rumble- noch Memory Pak besitzt, sollte mit einem Kauf liebäugeln, sofern es Euch nicht stört, das Shockwave-Modul für immer in Eurem Joypad stecken zu haben

Wesentlich interessanter ist der ***Power Flash*** (119 DM), ein Adapter, der das Spielen von Game Boy-Modulen auf dem Nintendo 64 ermöglicht. Das gewünschte Spiel wird einfach auf die Oberseite des Moduls gesteckt, an die Rückseite kommt Adapter-like eine N64-Catridge - und schon geht's los. Neben einem „Farbkasten", der die Game Boy-Spiele auf dem Bildschirm in neuem Glanz erstrahlen läßt, wurde auch ein Zoom-Modus für bildschirmfüllende Darstellung integriert. Darüber hinaus gibt es ein eingebautes Spiel namens ReBound und eine Cheat-Funktion, die einen selber Cheats für unendlich Leben etc. herausfinden läßt. Leider erzeugte unser Testmuster störende Pfeiftöne, laut Dataflash soll dies allerdings in der Endversion behoben sein. Sollte es trotzdem zu Problemen kommen, so wendet Euch an die unten aufgeführte Nummer, wo man diese Peripheriegeräte gleichzeitig auch bestellen kann.

Fazit: Wer eine große Sammlung an Game Boy-Spielen besitzt und noch keinen Super Game Boy gekauft hat, sollte zugreifen. Dank Farboption und Trainerfunktion eine durchaus lohnende Anschaffung.

Bei dieser Gelegenheit stellen wir nochmals zwei ältere Produkte aus dem Hause Dataflash vor, die Euch in Leserbriefen imer wieder beschäftigen:

Das ***Game Buster-Modul*** für das Nintendo 64 (99 DM) ermöglicht die Nutzung von vorgefertigten Cheats, die allesamt auf dem Modul gespeichert sind. In der übersichtlichen Menüführung wählt man die beschriebenen Cheats, startet das Spiel - voilà. Unendlich Leben, mehr Waffen und ähnliche Dinge werden auf diese Weise ermöglicht. Leider kann man selbst keine Cheats herausfinden, man ist hinsichtlich des Supports also auf diverse Internetseiten angewiesen (z.B.: http://dataflash.com). Um das Gerät zukunftssicher zu gestalten, verfügt es noch über eine Schnittstelle, an die später sogenannte Smartcards angeschlossen werden können.

Fazit: Ideal für den notorischen Mogler, allerdings läßt der Cheatsupport derzeit stark zu wünschen übrig.

Der ***Aura Interactor*** (89 DM) gehört zubehörtechnisch auch schon zu den „alten Hasen". Diese Weste stülpt man sich Rucksack-like über und spürt dann den Soundtrack und Explosionen am eigene Leib. Entweder über den Kopfhörerausgang oder über die Cinchleitungen wird ein Signal gewonnen und vom Interactor in Vibrationen umgewandelt. Ideal funktioniert der Interactor mit Spielen, bei denen der Soundtrack deaktiviert werden kann.

Fazit: Der Videospiele- und Heimkinofan erhält ein nettes Gimmick zum fairen Preis. Lediglich mit der störenden Verkabelung und der seltsamen Optik muß man sich anfreunden können.

Bezugsquelle: .... Dataflash
Tel.: 02822/68545
Fax.: 02822/68547

Die Gewinner aus FG 4/98

V3-Racing-Wheel für PlayStation
Sven Alber aus Weimar, Charalampos Kiagchidis aus Ginsheim, Stefan Bedacht aus Würzburg, Michael Schmittmaier aus Köln, Franziska Leibmann aus Duisburg, Gerd Seidel aus Lüdenscheid, Dieter Wohlfahrt aus Recklinghausen

Ultra Racer für das Nintendo 64
Daniel Kanthofer aus Essen, Torben Jessen aus Kleintastrup, Tristan Telschow aus Hamburg, Sylvia Lauber aus Bad Wurzach, Sascha Löwenstein aus Hattlingen, Tizian Rist aus Pfullingen, Daniel Neumann aus Bodenstedt

Vortex-Einheit für das Nintendo 64
Tobias Blacke aus Ahrensburg, Wilfried Cremer aus Übach-Palenberg, Ferdinand Braun aus Leibertingen, Marcel Paetzold aus Bremervörde, Georg Blomberger Jun. aus Wackersberg

Ultra Racer für die PlayStation
Gerhard Papstmann aus Hammelburg, Sascha Fischer aus Düsseldorf, Marco Binder aus Flensburg, Stefan Förster aus Wilnsdorf

Barracuda-Pad für die PlayStation
Klaus Fröhlich aus Jena, Robert Lang aus Moosach, Andreas Viedts aus Schiffdorf-Spaden, Karsten Henzl aus Struppen, Swen Lorenz aus Mönchengladbach, Michael Blaser aus Brackenheim, Claudia Bischoff aus Friedrichshafen

Sony: Aus eins mach zwei

Sony Computer Entertainment of America hat sich geteilt. Von nun an existiert zum einen SCEA, die sich ausschließlich um die Peripherie wie den Personal Digital Assistant kümmern und Lernsoftware oder Musik-CDs produzieren. Zwar wird auch weiterhin mit Software zu rechnen sein, allerdings plant man mit zukünftigen Produkten neue Zielgruppen anzusprechen, laut eigener Aussage will man weit über den Videospielehorizont hinausgehen. Die neu gegründete Abteilung Sony Interactive Studios of America, kurz SISA, konzentriert sich ganz auf den Software-Sektor. Mit Twisted Metal erschien bereits im Jahre 1995 das erste Spiel, und seitdem folgten mit NBA Shoot Out, NFL Game Day weiter hochkarätige Titel, unter anderem der zweite Jet Moto-Teil, der in Zusammenarbeit mit Single Trac entstanden. Des weiteren hat sich das Gran Turismo-Team von Sony getrennt und entwickelt von nun an unter dem Namen Polyphony Digital für andere Firmen und wahrscheinlich auch für andere Konsolen.



Gib Staub keine Chance!!!

Wer sich schon immer über verstaubte Modulschächte und CD-Laden geärgert hat, der kann seine Konsole nach Gebrauch liebevoll unter einer Staubschutzhülle schlafen legen. Verdreckte Kontakte und Fingerabdrücke von neugierigen Besuchern dürften damit der Vergangenheit angehören. Zum Preis von 14 DM dürfte die Investition keinesfalls den finanziellen Rahmen sprengen. Die in diversen Farben erhältlichen Caps sind beim gutsortierten Videospielehändler erhältlich. Wer trotzdem kein Geld aufbringen will, kann ja sein Glück bei unserer Verlosung auf die Probe stellen. Insgesamt 10 dieser Zubehörartikel bringen wir unter die Leser.

Schickt eine Postkarte an: .... *Fun Generation*
.... *Stichwort: „Staub' mich ab"*
.... *Max-Planck-Str. 13*
.... *97204 Höchberg*

Airbrush-PlayStation

Aus den Händen von Torsten Rachu aus Berlin stammt diese MDK-Airbrush-PlayStation. Bei Interesse an einer solch' exklusiven Schöpfung kann man sich an die Firma Video & Game wenden, die für den Vertrieb zuständig ist.



Infos: .... *Video & Game*
Tel.: *030/42439500*



Release-Dates - Mai / Juni 1998

Titel	System	Veröffentlichung	Vertrieb	Ca.-Preis
adidas Power Soccer '98	PS	5. Juni	Sony	99,- DM
All Star Baseball	N64	Juni	Acclaim	K. A.
Alundra	PS	6. Juni	Sony	99,- DM
Armored Core	PS	19. Juni	Sony	99,- DM
Azure Dreams	PS	Juni	Konami	K. A.
Baby Universe	PS	26. Juni	Sony	89,- DM
Batman & Robin	PS	Mai	Acclaim	99,- DM
Bust-A-Move 2	N64	Mai	Acclaim	99,- DM
Crime Killer	PS	Juni	Acclaim	99,- DM
Dead or Alive	PS	26. Juni	Sony	119,- DM
Dodgem Arena	PS	Mai	Acclaim	99,- DM
Everybody's Golf	PS	12. Juni	Sony	89,- DM
Formel 1 Platinum	PS	Mai	Sony	49,- DM
Forsaken	PS/N64	4.Mai/30. Mai	Acclaim	K. A.
Gex: Enter the Gecko	PS	Mai	BMG	99,- DM
Gran Turismo (GT)	PS	8. Mai	Sony	119,- DM
Invasion	PS	Juni	Laguna	99,- DM
Klonoa - Door to Phantomile	PS	5. Juni	Namco	99,- DM
Lucky Luke	PS	Mai	Laguna	99,- DM
Mystical Ninja - starring...	N64	Mai	Konami	169,- DM
NBA Courtside	N64	Mai	Nintendo	K.A
Poy Poy	PS	Mai	Konami	99,- DM
Rampage World Tour	N64	Mai	GT Interactive	149,- DM
Respect Inc.	PS	Juni	Psygnosis	99,- DM
Riven	SAT	Mai	Sega	109, - DM
Shadow Gunner	PS	Juni	UBI Soft	99,- DM
Spice World	PS	19. Juni	Sony	49,- DM
Street Fighter Collection	PS/SAT	Mai	Virgin	99,- DM
Supercross feat. J. McGrath	PS	Mai	Acclaim	K. A.
Tommi Mäkinen	PS	Mai	UBI Soft	99,- DM
Total NBA '98	PS	29. Mai	Sony	99,- DM
Treasures of the Deep	PS	29. Mai	Sony	99,- DM
Viper	PS	Juni	Laguna	99,- DM
Vs	PS	Juni	Konami	109,- DM
WCW Nitro	PS	Juni	Konami	K. A.
Wetrix	PS	Mai	Laguna	99,- DM
World League Soccer	PS	21. Mai	Eidos	99,- DM
Wrecking Crew	PS	Juni	Konami	109,- DM

Oddworld: Abe's Exoddus

Jump'n Run
GT Interactive/PlayStation



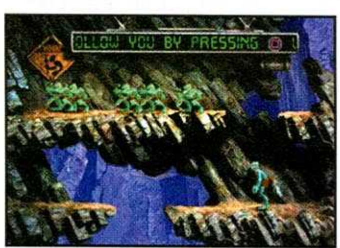
Bisher hat man vom Nachfolger (wir wollen das Spiel trotz komplexer Zukunftspläne so nennen) außer ein paar Skizzen nicht sehr viel zu Gesicht bekommen. Nun sind aber endlich auch erste Screenshots bei uns eingetroffen, die bereits in einer sehr frühen Fassung schon an den hervorragenden Erstling erinnern. Am meisten Augenmerk wird auf eine Verbesserung der Kommunikation zwischen Abe und dessen Gefolgsleuten gelegt. Der Sprachschatz des Mudokons wurde aus diesem Grund enorm erweitert. Inzwischen kann Abe nicht nur mit seinen Stammesbrüdern reden, sondern sie auch umarmen und durch die Gegend führen. Der Emotionszustand der hilfsbedürftigen Wesen kommt nun auch deutlicher zur Geltung, melancholische Mudokons färben sich blau, wütende Artgenossen nehmen einen schicken roten Farbton an. In Abe's zweiter Mission muß man die putzigen Kerlchen aber nicht nur durch die verzweigten Gänge begleiten, sondern sie unter anderem auch vor Selbstmordversuchen bewahren, indem man ihr angeschlagenes Selbstbewußtsein gefühlvoll wieder aufbaut. Die Gegner aus Abe's Oddysse wurden alle übernommen und durch einige neue Widersacher ergänzt. Die Necrum Spirits oder die Fleeches sind unangenehmen Gesellen, denen es aus dem Weg zu gehen gilt. Wir sind gespannt, wie sich dieses Spiel noch weiter entwicklen wird und inwiefern die verantwortlichen Grafiker in der Lage sind, den grandiosen Grafikstil aus dem Erstwerk nochmals zu steigern. Sobald eine ausführlich anspielbare Version vorliegt, werden wir erneut über Oddworld: Abe's Exoddus berichten.











BRD-Release: ....4. Quartal

Buck Bumble

Shoot'em Up

Argonaut/Nintendo 64





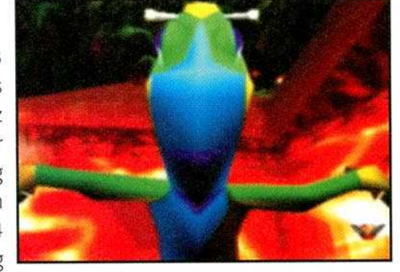
Mit Buck Bumble entsteht erneut ein Spiel in der englischen Softwareschmiede Argonaut, die sich bereits mit Spielen wie Star-Fox FX (Super NES) und Croc: Legend of the Gobbos einen Namen machte. Für einen Shooter setzt man auf einen ungewöhnliche Hauptdarsteller. Anstatt am Steuer eines waffenstrotzenden Raumgleiters Platz zu nehmen, übernimmt der Spieler bei Buck Bumble die Kontrolle über eine wuchtige Kampfbiene, die die Welt von bösartigen Käfern befreien soll. Die Umgebung der Aushilfs-Biene Maja wird komplett in Echtzeit berechnet und läßt völlige Bewegungsfreiheit zu, lediglich einige imaginäre Begrenzungen weisen einen zurück auf den richtigen Weg durch die insgesamt drei Welten, die sich in 27 Missionen aufgliedern lassen. Die Perspektive wurde ähnlich der von Tomb Raider gewählt und verschafft einen guten Überblick über die umfangreich angelegten Stages. Die Animation des schwarz-gelben Helden weiß in jeder Situation zu überzeugen, und auch Explosionen werden fulminant auf dem Bildschirm dargestellt. Jedoch sollte nicht verschwiegen werden, daß der Freund und Helfer eines jeden N64-Programmierers, der Nebel, im Hintergrund noch stark im Einsatz ist. Aber bis zum endgültigen Erscheinungstermin dürfte noch genügend Zeit sein, um diesen Mangel zu kompensieren.

BRD-Release: ....August

Gex: Enter the Gecko

Jump'n Run

Crystal Dynamics/Nintendo 64



In der Fun Generation 5/98 haben wir die Abenteuer des quicklebendigen Reptils auf Herz und Nieren getestet und mit einer 10 die höchstmögliche Wertung vergeben. Auch der Vergleich zum Jump'n Run-Übervater Mario 64 wurde angeführt, allerdings zog Gex hier knapp den Kürzeren. Wer dieses Ergebnis auf die Hardwarevoraussetzungen schiebt, wird demnächst keine Ausrede mehr parat haben, da Gex zukünftig auch Nintendos 64-Bit-Konsole unsicher machen wird. Grundsätzlich will man alle Level der PlayStation-Version auf das Modul hinüberretten, von den zahlreichen One-Liners wird man sich jedoch aller Voraussicht nach verabschieden müssen. Laut Midway legt man großen Wert auf die authentische Übernahme der Fähigkeiten von Gex, hinsichtlich des Leveldesigns dürfen die Verantwortlichen aus der Kreativabteilung aber ihren Phantasien freien Lauf lassen, was auch das Vorhandensein einiger Bonusabschnitte erklärt. Sobald Gex: Enter the Gecko für das Nintendo 64 greifbar sein wird, werden wir es dann ausführlich vorstellen, bis zu diesem Zeitpunkt dürfte man mit der Sony-Adaption auch noch genug zu tun haben.

BRD-Release: ....September



Die Ärzte vs. Lara Croft

Damit hatte niemand gerechnet, doch plötzlich und unerwartet ratterte eine Nachricht aus dem Ticker, deren Brisanz sogar Vergleichen mit dem jähen Verenden eines Staatschefs standhielt: 24,3 % der sechs bis 13 Jahre alten Kids sparen für ein Fahrrad! Wow! Kurz danach, quasi als Lückenfüller, war auf dem Schmierzettel von der Nachrichtenagentur Reuters noch zu lesen, daß die Rockband Die Ärzte (kennt die jemand?) ein Video mit Lara Croft drehen. Da wir leider in der Kürze der Zeit keine 17,6 Mio. Interviews mit heranwachsenden potentiellen Trägern der deutschen Volkswirtschaft organisieren konnten, stürzten wir uns halbherzig auf das Ärzte-Thema:

In einer alten Münchner Fabrikhalle toben drei Berufsjugendliche mit Spielzeugknarren durch grünlich illuminierte Gänge und jagen einem Phantom hinterher. Farin Urlaub, Bela B. und Rodrigo Gonzalez, auch bekannt als Die Ärzte suchen Ärger mit dem feuchten Traum unserer Leser-Zielgruppe, Lara Croft, - eine Dame, die wohl ohne explizite Vorstellung auskommt. Doch was sich böse anhört, ist in Wirklichkeit der Dreh zum neuen Ärzte-Video „Ein Schwein namens Männer". Die „Erweckung der Lara" lag bei den SZM Studios. Wir befragten Gert Zimmermann, verantwortlich für Herstellung und Produktion, nach dem technischen Ablauf:

SZM-Studios

***Fun Generation:** Wie entstand die Zusammenarbeit zwischen den Ärzten und den SZM Studios bzw. zw. Eidos und Euch?*

Gert Zimmermann: Lara war zuvor bereits für die Werbespots des Spiels Tomb Raider II durch die SZM Studios erweckt worden. Da die Ärzte ausdrücklich nach Lara verlangten, lag die Entscheidung, mit uns zusammenzuarbeiten, nahe.

***FG:** Welche Projekte habt Ihr vor dem Video realisiert?*

GZ: Vor dem Ärzte-Video haben wir im Bereich 3D-Grafik langjährige Erfahrungen mit Hugo, Welt der Wunder u.ä. gesammelt. Was Euch aber wahrscheinlich mehr interessiert, ist die Zusammenarbeit mit Lara. Diese entstand während der Vorbereitungsphase zu unserem Piloten RealTime. Hierzu wollte ich Lara als Gaststar zu uns in die Sendung einladen. Da es sich um ein virtuelles Spielemagazin handelt, war Lara als Gast ebenso ein Knüller wie im echten Leben Arnold Schwarzenegger. Nach langem Hin und Her bekamen wir endlich die Daten der Figur von Core Design. Das Grundmodell mußte allerdings völlig überarbeitet werden, um als Echtzeitmodell animiert zu werden. Zudem war noch keine Gesichtsmimik vorhanden. Ausdrücke wie Lachen oder ein böses Gesicht mußten erst konstruiert werden. Unsere 3D-Abteilung war ziemlich gefordert. Dennoch war es uns dann doch möglich, Lara in die Pilotsendung einzubauen. EIDOS war begeistert und engagierte die virtuelle Lara für einen Presseauftritt „LARA goes ART" in Hamburg. Danach machte sie Werbung für eine Musik-CD „A Tribute to Lara Croft", die ihr gewidmet war. Die Fernsehwerbung zu Tomb Raider II wurde völlig virtuell mit Lara als Hauptdarstellerin und gewann sogar den 3. Platz beim diesjährigen Animago Wettbewerb in Stuttgart. Das Interview mit David Bailey (Starfotograf aus England) war der letzte Auftritt der virtuellen Lara. Hier wurde Sie als Modell der Zukunft vorgestellt. Weitere Auftritte sind natürlich geplant.

***FG:** Konntet Ihr alle Ideen realisieren, die Regisseur Kai Sehr und Die Ärzte an Euch herangetragen haben?*

GZ: Es wurden sogar noch mehr Ideen realisiert. Bei dem ersten Gespräch mit Jan-Christoph Vitt (Kameramann) und Produzentin Doris Volk von EVF waren die Erwartungen lange nicht so hoch gesteckt. Die Figur sollte aus Kostengründen zunächst als Echtzeitmodell animiert werden. Die Auflösung war jedoch unserer Meinung nach für ein Musikvideo zu gering, vor allem da die Realaufnahmen auf 35 mm Film gedreht wurden. Den Realdreh organisierte übrigens mein Kollege Gernot Aschoff, ebenfalls Producer in den SZM Studios.

***FG:** Wie muß man sich den Produktionsprozeß von Eurer Seite vorstellen? Habt Ihr Lara völlig neu erschaffen müssen, oder von Eidos eine Polygonfigur zur Verfügung gestellt bekommen? Wie habt Ihr Lara zum Leben erweckt?*

GZ: Die Figur Lara wurde als Modell mit circa 300 Polygonen angeliefert. Heute hat die Figur 55.000 Polygone und verfügt über alle Arten der Gesichtsanimation. Der eigentliche Dreh wurde mit einer Tänzerin namens Uta Geyer durchgeführt, die 18 Sensoren am Körper trug. Über Motion Capturing haben wir die Daten in den Computer eingelesen und auf die virtuelle Lara übertragen.

***FG:** Welche Hardware habt Ihr für den Animationsprozeß genutzt?*

GZ: Wir arbeiteten bei dem Ärzte-Video auf Silicon Graphics Indigo und Impact Maschinen. Die Bewegungen der Tänzerin Uta Geyer wurden auf dem Gelände der SZM Studios mit einem Polymus Body Tracker gecaptured. Gerendert wurde über Onyx Infinite Reality II Rechner.



Die Ärzte - eine kleine Einführung in die Geschichte der besten Band der Welt

Damals

Schon 1982 musizierten Drummer Bela B. und Gitarrist Farin Urlaub in der Berliner Punk-Band Soilent Grün, die dann allerdings zugunsten deutschsprachiger Musik und dem neuen Projekt „Die Ärzte" aufgelöst wurde. Zusammen mit Bassist Sahnie rockten sie sich in kürzester Zeit an die Berliner Musikspitze und irritierten schon 1984 die Jury des Berliner Senatswettbewerbs mit Hits wie „Mein Teddy" oder „Grace Kelly" so nachhaltig, daß sie selbigen gewannen und als Preis die Mini-LP „Uns geht's prima" auf dem Label Vielklang aufnehmen durften. Kurz darauf gestattete das Major Label CBS (heute Sony Music) ihnen, die LP „Debil" einzuspielen, die mittlerweile übrigens aufgrund der Titel „Schlaflied" und „Claudia hat 'nen Schäferhund" auf dem Index ist. Ein Schicksal, welches auch die LP „Die Ärzte" aufgrund des Songs „Geschwisterliebe" erlitt. Die Ärzte entfernten 1986 den ungeliebten Sahnie aus der Band und substituierten durch den Tourbassisten „Incredible Hagen". Mittlerweile waren Die Ärzte schon Lieblinge der Teenie-Postille „Bravo" geworden und hatten aufgrund ihrer Index-Skandale zu Unrecht den Ruf, schwierig zu sein. 1988 schließlich, nach einem künstlerischen Formtief, beschlossen Farin und Bela, die Band aufzulösen. Die anschließenden Tour geriet zum Triumphzug, der Konzertmitschnitt inkl. der Stichelei „Ritt auf dem Schmetterling" (eine von Fans gesungene Instrumental-Version von „Geschwisterliebe") war das erste No.1-Album der Ärzte.

Gestern

Fünf Jahre später schalteten die mittlerweile durch megaerfolglose Bandprojekte geläuterten Ärzte eine Anzeige im Musikermagazin „Musikmarkt" und verkündeten, daß sie eine Plattenfirma suchen. Kurz darauf unterschrieben Die Ärzte im neuen Line-Up bei Metronome mit Bassist Rod Gonzalez (Ex-Rainbirds) und veröffentlichten das Album „Die Bestie in Menschengestalt". Nach beispiellosen Chart-Erfolgen, mehreren ausgiebigen Tourneen durch die Republik und einer „Rundum-Veredelung" durch die Ehre, für KISS auf ihrer Reunion-Tour als perfekter Opener zu fungieren, etablieren sich Die Ärzte erneut als Deutschlands einzig wahren Rockstars.

Heute

Ende Mai erscheint das dreizehnte Album „13", die erste Single „Ein Schwein namens Männer" kletterte kurz vor Redaktionsschluß dieser Ausgabe auf Platz 2 der Singlecharts.

Die Ärzte - ein kleines Interview mit einem aus der besten Band der Welt

Wenn Farin Urlaub Yin wäre, müßte man Bela B. als Yang bezeichnen. Der Rock'n'Roller aus Berufung lebt, soweit man dies als Außenstehender beurteilen kann, nach den drei gängigen Klischees, die man einem Rockstar nachsagt, bestehend aus körperlichen Liebesakten, bewußtseinserweiternden Mitteln und lauter, treibender Musik. Im Rahmen der Produktion zum Video „Ein Schwein namens Männer" sprachen wir mit dem „besten Schlagzeuger der Welt" über Liebe, Videospiele und Musik.

Die Ärzte

***Fun Generation:** Sicherlich nicht zum ersten Mal, die eingängige Eingangsfrage: Wieso? Lara und „Die Ärzte", eine Zweckverbindung? Eine „amour fou"? Oder einfach ein weiterer, strategisch von langer Hand geplanter Meilenstein in der Geschichte der besten Band der Welt?*

Bela B: Alles trifft zu. Als „Beste Band der Welt" haben wir unseren Fans gegenüber die Verpflichtung, auch nur mit den Besten zusammenzuarbeiten. Es ist nicht unsere Schuld, wenn Pamela Anderson oder Claudia Schiffer nicht im Entferntesten an Lara Croft heranreichen. Wir haben nur die Beste ausgewählt, und unser Frauenbild hat sich danach radikal verändert (schwärm). Geliebt haben Rod & ich Lara allerdings schon früher (Das ist doch Liebe, wenn man eine zierliche Frau gegen Gorillas oder Saurier und durch meilenweite Labyrinthe hetzt?).

***FG:** Sexsymbole scheinen Euch ja irgendwie zu liegen, erst Theresa O., dann eine Unzahl namenloser Schönheiten im Liebespanzer und schließlich Lara Croft. Welche Zusammenarbeit war aufregender, welcher Arzt lief wann Gefahr, sein Herz zu verlieren, und wo soll das in Zukunft hinführen?*

BB: Theresas Charme traf dann doch eher ca. 40cm unterhalb des Herzens, der „Liebespanzer"-Dreh verwirrte hauptsächlich Farin U., doch erst Lara gelang es, unsere (durch zu viele Enttäuschungen) zu Stein gewordenen Herzen in eine Melange aus Gelatine und Marshmallow-Fluff zu verwandeln.

***FG:** Betrachtet man das Video zu „Ein Schwein namens Männer", fällt auf, daß der laut Medienberichterstattung extrem gesund lebende Farin mit seiner Thomy-Haarfrisur von der „red side of life" etwas ungesund wirkt, während Du als Rock'n' Roller ohne Kompromisse sehr vital rüberkommst. Auch Lara schien von Dir weitaus mehr angetan gewesen zu sein. Was ist Dein Geheimnis?*

BB: 3 Antworten sind möglich:

Ist es a)...weil Farin, der realitätsbesessene Hong Kong-Kinofan, als einziger von uns auf Bad Guy-mäßiges Make-up bestanden hat?

oder ist es b)...weil mein Lebenswandel am Ende doch nicht so schlecht für den Teint zu sein scheint (hallo Iggy)?

oder ist es gar tsä)...weil wir zwei Tage lang jeden Tag 16 Stunden gedreht haben und ich wenig Schlaf eher verpacken kann als Herr Urlaub?

Die Antwort kommt gleisch nach der Werbung...also bleiben Sie dran.

***FG:** Die aktuelle Single deutet eher an, daß sich die Ärzte vom Fun Punk abwenden (war da nicht auch mal was in der Musik-Presse zu lesen gewesen?). Was haben wir zukünftig zu erwarten?*

BB: Das neue Album wird wieder einmal aufzeigen, daß eine Erwartungshaltung von den Ärzten nie erfüllt wird. Unsere Unberechenbarkeit macht uns schließlich zur besten Band der Welt.

***FG:** (Nun zu den Videospielmagazin-Standardfragen) Spielt Ihr Videospiele? Wenn ja, welche?*

BB: Rod und ich sind seit einiger Zeit PlayStation-User. Angefixt wurde ich vom Sänger der Chainsaw Hollies, Atze. Tekken, Tomb Raider, Resident Evil und (das indizierte, Anm. d. Red.) Duke Nukem haben wir beide. Rod steht außerdem noch auf die Racerspiele, haupsächlich auch wegen der Soundtracks. Wir haben wenig Zeit, freuen uns aber schon auf die Tour im Herbst, wo wir im Bus endlich alle Spiele zu Ende spielen können.

Superman 64
3D-Action
Titus/Nintendo 64



Der Superheld im schicken blauen Kostüm ist absolut nicht totzukriegen. Noch in diesem Jahr wird er seinen ersten Auftritt auf dem Nintendo 64 haben, basierend auf den Superman: the Animated Series-Folgen. Lois Lane war wieder einmal unvorsichtig und ist vom Erdboden verschwunden. Nun liegt es an dem Mann aus Stahl, die attraktive junge Dame wiederzufinden. Um diese Suche nicht zu einfach zu gestalten, integriert Titus neben dem Superhelden auch dessen bösartige Widersacher. Brainiac, Toy Man und Oberscherge Lex Luthor wollen den fliegenden Retter endgültig vernichten und haben sich zu diesem Zweck verbündet. Die Umgebung wurde originalgetreu aus der Zeichentrickserie übernommen und ermöglicht umfangreiche Ausflüge durch die dreidimensional dargestellten Städte; primär spielt sich die Handlung natürlich in der „Heimatstadt" Metropolis ab. Wenn auch noch ein gutes Stück von der Fertigstellung entfernt, überzeugen die detaillierten Nachbildungen der Comicvorbilder bereits jetzt. Gesteuert wird der Held mittels Analogstick; trifft man während eines Erkundungsflugs auf feindlich gesonnene Personen, wird Spawn-ähnlich in eine Seitenperspektive umgeblendet, die ein Street Fighter-mäßiges Spielgefühl vermitteln soll. Auf der E3 wird mehr von diesem Produkt zu sehen sein, zumindest in den Staaten wird das Spiel im November in den Handel gelangen.

BRD-Release: .... Ja

Professional Sportscar Racing
Rennspiel
Virgin/PlayStation





Mit Gran Turismo und The Need for Speed 3 dürfte der Bedarf an hochkarätigen Rennspielen vorerst gedeckt sein. Trotzdem hat Virgin einen weiteren Titel in der Mache, der sich auch mit der Jagd nach Bestzeiten und Spitzenplazierungen beschäftigt. Momentan läßt sich allerdings noch nicht sehr viel zu diesem Hoffnungsträger sagen, jedoch ist bekannt, daß Virgin als Sponsor der GT-Serie fungiert, und deshalb kann man davon ausgehen, daß Autos wie die Callaway Corvette, der Porsche 911 Turbo, ein Ford Mustang und Nobelkutschen wie der Ferrari 550 Maranello an den Start gehen werden. Das Streckendesign basiert auf Originalkursen, die unter anderem auch im Glückspielerparadies Las Vegas angesiedelt sind. Betrachtet man die grafische und spielerische Qualität der oben angeführten Titel, so stehen die Entwickler vor einer großen Herausforderung. Da das Spiel aber erst Ende des Jahres erscheinen soll, hat man bis dahin genügend Zeit, ein hochwertiges Produkt auf die Beine zu stellen. Die ersten Screenshots lassen bereits erste gute Ansätze erkennen.

BRD-Release: .... Wahrscheinlich

SOFTWARENEWS

Alien Resurrection
3D-Action
Argonaut/PlayStation

Alien Trilogy gehört zu den wenigen hochkarätigen Titeln, die die allgemeine Indizierungswelle der 3D-Shooter überstanden hat. Damit aber beim Nachfolger erst gar keine Sorgenfalten auf der Stirn der Verantwortlichen entstehen, hat man sich von der Ego-Perspektive verabschiedet und bietet nun eine Resident Evil-verwandte Ansicht. Die traditionell düster gehaltene Grafik vermittelt zweifelsohne die Atmosphäre des gelungenen Vorgängers und überzeugt durch hervorragend eingesetztes Light-Sourcing. Das wird bei dem zur Verfügung stehenden Waffenarsenal auch dringend benötigt, denn der Einsatz von Flammen- oder Granatwerfern bringt die eine oder andere mächtige Detonation mit sich. Inhaltlich will man sich laut Fox übrigens sehr nahe an das Filmvorbild halten, wir gehen davon aus, daß Hauptdarstellerin Ripley deshalb über einige Überfähigkeiten verfügt. Auch dieses Spiel wird erstmals auf der E3 in voller Pracht zu bewundern sein, wir halten Euch auf dem Laufenden.





BRD-Release: .... Ja

Legacy of Kain: Soul Reaver
Action-Adventure
Crystal Dynamics/PlayStation





Nach 1000 Jahren ist Kain aus der Hölle zurückgekehrt und sinnt auf Rache. In der langen Zeit hat er seine diabolischen Kräfte deutlich gesteigert und will zusammen mit seinen Vampir-Heerscharen die Welt erobern. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Azriel, einem ehemaligen Leutnant von Kain, und bekommt die ehrenvolle Aufgabe übertragen, die finsteren Pläne seines ehemaligen Befehlshabers zu durchkreuzen. Im Gegensatz zum ersten Teil bewegt man sich durch eine dreidimensionale Polygonwelt, die dem Spieler die beliebte völlige Bewegungsfreiheit bietet. Die Hauptfigur kann also jeden erdenklichen Punkt in ihrerUmgebung ansteuern, egal ob rennend, springend oder mittels einer gewagten Rutschpartie. Die Grafikengine weiß durch den gelungenen Einsatz von Lichteffekten zu überzeugen und fängt die düstere Atmosphäre Nosgoths hervorragend ein. Ob Legacy of Kain: Soul Reaver auch spielerische überzeugen kann, wird sich allerdings erst in ein paar Monaten zeigen.

BRD-Release: .... Wahrscheinlich

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Die Preis-Offensive!

DM 99,95*

Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen."
92 %

Fun Generation 6/97: Spiel des Monats
"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."
10 von 10 Punkten

Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."
Note 1

Total 2/98: "...Der Genre-Thron bleibt aber fest in Konami's Hand."

Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten – ohne wenn und aber!"
91 %



präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL



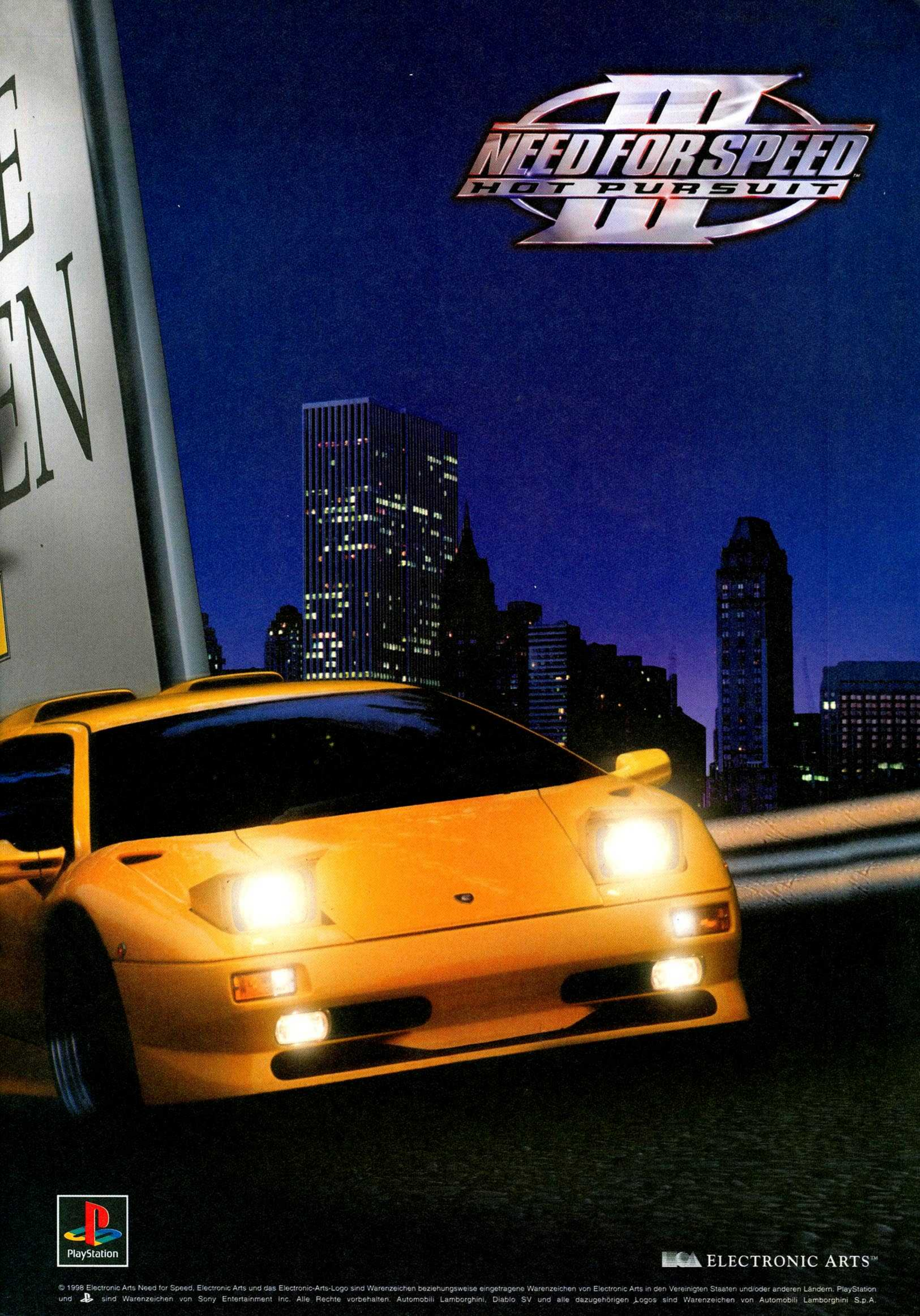


WWW.KONAMI.COM

*Unverbindliche Preisempfehlung. (VK)

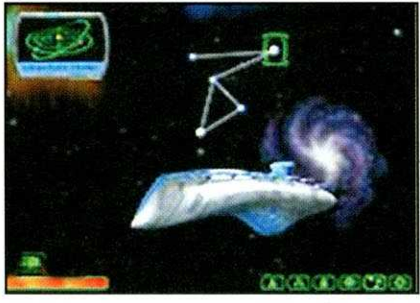
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74


HEISS
KURV
Super
erBra and all associated logos are trademarks o


NEED FOR SPEED III
HOT PURSUIT
PlayStation
ELECTRONIC ARTS™

StarCon

Space-Opera
Accolade/PlayStation



Krawall im All - Teil 298! Mit StarCon entwickelt Starsphere an einer weiteren Weltraumschlacht. Das Spiel basiert auf der PC-Version Star Control und verfügt über zahlreiche Features. Angefangen von der Reise durch zahlreiche Sonnensystemen bekommt man es mit meist feindlich gesinnten Alienrassen zu tun und hat die Möglichkeit, durch erfolgreiches Handeln den eigenen Rang zu verbessern. Im Laufe der Zeit kann man sich gleich mehrere Raumgleiter in die schwerelose Garage stellen oder sich zu Erkundungungszwecken durch die in Echtzeit berechnete Umgebung bewegen. Da diese Optionen aber in jedem Spiel dieser Sorte zu finden sind, hat man noch einen innovativen Multi-Player-Modus integriert, der mittels Splitscreen laserlastige Duelle gegen einen Mitspieler ermöglicht. Wie sich das Ganze auf die Performance der Grafikengine auswirken wird, läßt sich momentan allerdings noch nicht sagen. Als Erscheinungstermin wird der Herbst 1998 genannt, mit Verspätung ist wie immer zu rechnen.

BRD-Release: ....Ja

Trap Gunner

Shoot' em Up
Atlus/PlayStation





Wer sich in den 16-Bit-Zeiten intensiv mit Ballerspielen beschäftigt hat, ist zwangsläufig auch über das überdurchschnittliche Crackdown gestolpert. Um jedoch die zwischenzeitlich gestiegene Hardwarepower zu nutzen, verglühen diesmal keine Sprites im Kugelhagel - Polygone sind einfach angesagter. Um dem hektischen Geschehen eine gute Übersicht zu verleihen, wurde die Vogelperspektive gewählt, dank guter Technik geht auch das Scrolling butterweich vonstatten. Sogar im Splitscreen-Modus ist von Slowdowns nichts zu erkennen, trotz zahlreicher Bombenexplosionen und intensivem Einsatz von todbringenden Schußwaffen. Besonders hervorzuheben ist die für ein Ballerspiel außergewöhnlich geschmeidig wirkende Animation der kaltblütigen Söldner. Wann das Aktioninferno von Atlus erscheinen wird, stand zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch nicht fest.

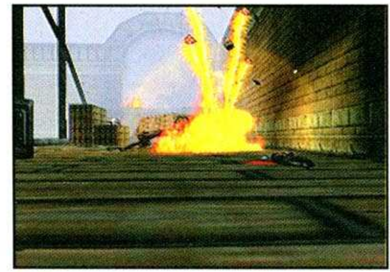
BRD-Release: ....Ja

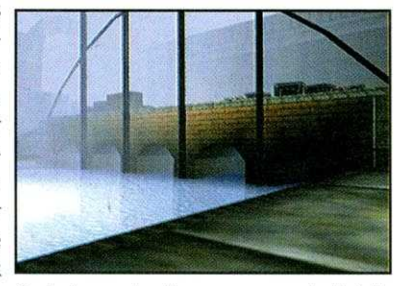
SOFTWARENEWS

Turok 2

3D-Action
Iguana/Nintendo 64







Turok 2 gehört zu der Sorte Spiel, über die eigentlich niemals genug geschrieben werden kann. Zwischenzeitlich gibt es erstmals Bilder vom Multi-Player-Modus, der die lustige Deathmatch-Option diverser indizierter 3D-Shooter beinhalten und vier Spielern die blutige Jagd nach dem Kopf der anderen Beteiligten bieten wird. Die Feinde wurden allesamt grafisch überarbeitet und fügen sich hervorragend in die düstere Atmosphäre von Turok 2 ein. Was gibt es sonst Neues zu vermelden? Manche Waffen bleiben in den getroffenen Gegnern stecken, ein grafisch äußerst fulminanter Effekt. Ebenso beeindruckend wirken die neuen Texturen, an den Wänden entdeckt man Wegweiser oder auch die blutigen Überreste erfolgloser Jäger. Der Soundtrack wird momentan auch ordentlich aufgebohrt und soll zusammen mit digitalisierten Kampfgeräuschen die Akustik in eine neue Moduldimension befördern. Wenn man sich das Bildmaterial betrachtet, so ist es wirklich jammerschade, daß dieser Überflieger erst im Herbst erscheinen wird.

BRD-Release: ....Ja

Twisted Edge Snowboarding

Sportspiel
Midway/Nintendo 64





Trotz der enorm hohen Qualität von 1080° hat man sich bei Boss Game Studios (unter anderem verantwortlich für Top Gear Rally) für die Entwicklung eines weiteren Snowboard-Titels entschieden. Um sich nicht vor der Nintendo-Konkurrenz verstecken zu müssen, versucht man eine andere Richtung einzuschlagen. Das Gameplay wird deutlich actionlastiger, sämtliche Charaktere verfügen Kung Fu-like über diverse Special-Moves, mit denen man dem Gegner das Board unter den Füßen wegprügeln kann. Auf insgesamt sechs Strecken geht es talabwärts, Abzweigungen und Sprungschanzen gehören mittlerweile zum guten Ton eines Snowboardspiels. Laut Colin Gordon (Product Development) will man zudem mehrere CPU-Gegner gleichzeitig auf die Strecke schicken und einen Splitscreen-Modus integrieren, sogar von einem Story-Modus ist derzeit die Rede. Ob und wann sich Twisted Edge Snowboarding mit 1080° messen wird, ist leider noch nicht bekannt.

BRD-Release: ....Wahrscheinlich

JETZT SEID IHR DRAN!

Die abenteuerliche Jagd nach den entflohenen Gangsterbrüdern erstreckt sich über 17 aufregende 3D-Levels. Dabei sind Hindernisse zu bewältigen, die jeden anderen Cowboy zu Fall brächten. Du mußt Dich mit Schurken prügeln, um entführte Damen zu befreien. Und wenn es sich gar nicht vermeiden läßt, ziehst Du den Colt – schneller als Dein Schatten.



SALOON-FIGHTS



3D-RACES



JUMP 'N' RUN



LUCKY LUKE

Mit 19 coolen Western-Tracks!

– ENDLICH FÜR DEINE PLAYSTATION.

Ab jetzt im Handel.





Amerikas indy car Rennen sind die härtesten der Welt - und Du rast mit 350 km/h über Ovale, Stadt- und Rundkurse. 16 Originalfahrer, 15 Strecken, atemloses Tempo, authentisches Set-up - erlebe die ultimative Herausforderung auf vier Rädern! Nur die Besten haben eine Chance!











- **Realistische Kollisionen mit sichtbaren Schäden und Wrackteilen**
- **Duell-Split-Screen-Modus für zwei Spieler mit sechs Konkurrenzfahrzeugen**
- **Voll animiertes Boxenteam beim Nachtanken, Reifenwechsel und Flügeleinstellen**
- **Funktionelles Cockpit mit allen Daten und Rückspiegel**
- **Elf authentische Rennstrecken und vier packende neue Kurse**
- **Mit Originalfahrern wie Christian Fittipaldi, Mark Blundell oder Alex Zanardi**

ERHÄLTLICH AB APRIL ´98

„Ein starkes Rennspiel...mit jeder Menge Überholmannövern."
Maniac 4/98: 82%

„Wer auf Schumacher & Co verzichten kann, und lieber mit 400km/h über den Rundkurs fetzen will, muß dieses Game haben."
Offizielles PlayStation Magazin 4/98: Note 1,7

„Newman Haas Racing hat die Nase vorn!"
Megafun 4/98: 90%



Holger Gößmann

Quest 64



Da ist es nun also, das erste N64-Rollenspiel, das in Deutschland erscheinen wird. Quest 64 heißt es und kommt von THQ. Wer allerdings schon jetzt die Miene verzieht, weil diese Firma in der Vergangenheit schon den ein oder anderen riesigen Softwarebock geschossen hat, dem sei gesagt, daß Quest 64 schon in der sehr frühen Vorabversion einen guten Eindruck zu hinterlassen wußte.



Diesem Endgegner müßt Ihr das Earth Orb abluchsen



Kommt Ihr aus dem Kampfkreis, so könnt Ihr der Schlacht entfliehen



In den Städten könnt Ihr Euch Informationen und neue Items holen



Hier wird ein Gegner nach Eurem Zauberspruch vom Zeitlichen gesegnet



Mit Hilfe des hier noch sehr schwachen Heilzaubers, könnt Ihr auch innerhalb der Labyrinthe halbwegs fit bleiben

Mit der Hintergrundstory wird man aber keine Innovationspreise absahnen können. Dort ist alles nach bewährtem Muster gestrickt. Auf einem Kontinent existieren drei Königreiche mit unterschiedlichen Vorlieben, was die Magie angeht, friedlich nebeneinander her, bis im Königreich des Helden Diebe ein äußerst wichtiges Buch aus dem örtlichen Kloster mitgehen lassen. Dieses magische Buch schützte die Hauptstadt vor Angriffen der Monster, und sie muß natürlich um ihre Existenz fürchten. Bartholomy, seines Zeichens mächtigster Zauberer des Königreiches, wird losgeschickt, um dieses Buch wiederzuholen. Als er nicht zurückkehrt, will sein kaum den Kinderschuhen entwachsener Sohn losziehen, um ihn zu suchen. Natürlich artet die Reise des kleinen Brian in ein Abenteuer von geradezu biblischen Ausmaßen aus.

Das Leben des Brian

Der Dreikäsehoch startet nun in einer sehr an Mario 64 erinnernden Grafik seine Reise. Zunächst klappert er in seiner Heimatburg die Keller und Vorratsräume ab, um wichtigen Reiseproviant zu finden. Im Pferdestall entdeckt er dann erstmals einen Spirit, mit dem er seine vier Grundzauber (Feuer, Wasser, Wind und Erde) aufstocken kann. Auch einige wichtige Tips für Schlacht und Reiseroute nimmt der Kleine mit. Das erste Mal in eine Schlacht verwickelt, fallen dem aufmerksamen Spielerauge sofort zwei Kreise auf. Der kleinere gibt an, wie weit Brian sich im nächsten Zug bewegen kann, während der größere das Kampfgebiet absteckt. Gerät der Zauberlehrling außerhalb des großen Kreises, hat er die Möglichkeit, dem Kampf zu entfliehen. Nach erfolgreichem Kampfverlauf steigen die Werte von Brian, wobei erwähnt sei, daß Quest 64 ohne Experience-Points, also auch ohne Level auskommt, weil jeder Wert unabhängig vom anderen steigt. Die schon erwähnten Spirits sind wichtig für die Erlernung von Zaubersprüchen. Da man jeden erworbenen Spirit einer bestimmten Magieart zuordnen kann, können die Sprüche logischerweise individuell ausgebaut werden. Alles in allem also vielversprechende neue Ansätze - für ein endgültiges Urteil ist es allerdings noch zu früh. Wartet doch auf den Test in einer der nächsten Ausgaben.



Seht Ihr ein Fragezeichen über dem Heldenkopf, so habt Ihr einen Spirit entdeckt. Die Schatztruhe im Hintergrund birgt einen weiteren Gegenstand

in:former

Besonders wichtig scheint die Wassermagie zu sein, da dort ein Heilzauber abgelassen werden kann. Die Magiepunkte füllen sich während des Laufens übrigens von selbst auf, was solch einen Zauber natürlich extrem attraktiv werden läßt, vor allen Dingen in langen Labyrinthen, da man die gesamten Hit-Points ersetzen kann, ohne um seinen Vorrat an Magic-Points fürchten zu müssen.



Genre:	Rollenspiel	Entwickler:	THQ
Spieler:	1	Testmuster:	Konami
Hersteller:	Imagineer	Veröffentlichung:	K.A.

Götz Schmiedehausen

Tomorow never dies

Leider dürfen wir uns nicht mehr an die indizierte Die Hard Trilogy erinnern, die in den Augen der deutschen Sittenhüter als gewaltverherrlichendes Spiel eingestuft wurde. Der Titel hätte nämlich sehr gut in den Kontext meiner Einleitung gepaßt.



Der Raketenwerfer sollte eigentlich zur BMW-Basisausrüstung ab Werk gehören



Bond goes Tomb Raider? Der 00-Agent taucht durch eine versunkene Stadt

Sowohl das mittlerweile vom Markt genommene Spiel rund um die Stirb langsam-Filme, als auch Tomorrow never dies benutzen nämlich mehrere Spielengines, um sich von den Mitbewerbern abzuheben.

Im aktuellen Bond-Streifen muß sich der 00-Agent mit einem korrupten Medienmogul namens Carver auseinandersetzen, den er nach haarsträubenden Aktionen schließlich auf Eis legt. Das Videospiel zum Film erzählt eine mögliche Handlung nach dem Abspann des aktuellen Bonds und stellt Carvers Bruder Borealis als neue globale Bedrohung vor. Der auf Rache sinnende Hobbywahnsinnige droht, seine Superwaffe, den Cue Ball, auf die Menschheit loszulassen. Damit das nicht passiert, findet sich Bond in den Alpen wieder mit zwei Brettern unter den Füßen und verteidigt sich bei rasender Abfahrt gegen schießwütige Feinde. Danach fühlt man sich fast ins ebenfalls indizierte Golden Eye für Nintendo 64 versetzt (Hallo, BPjS, langsam wird es schwer, brauchbare Vergleiche zu ziehen,





Mit dem sportlichen Z3 heizt Bond durch die Alpen



Eine wirklich große Explosion räumt die gesamte Straße leer



Bing! Sobald sich der Aufzug öffnet, eröffnet Ihr das Feuer



Mit der dicken Berta verschafft Ihr Euch Einlaß

wenn Ihr alles verbietet!), denn Bond stapft mit der gewohnten Sniper Gun bewaffnet durch eine verschneite Landschaft, zoomt sich entfernte Gegner heran und erledigt sie lautlos, bis er auf eine Art Fort stößt, das er ebenfalls entvölkert. Da Black Oops seine feuchte Visitenkarte schon mit Treasures from the Deep abgab, verwundert es nicht weiter, daß der Unterwasserlevel extrem ausgereift wirkt und sich sogar die meisten reinrassigen Aquamarin-Spiele davon ein paar Liter abschneiden könnten. Die nächste Etappe legt der britische Geheimagent im Auto zurück. Ein schmucker BMW Z3 steht als Überbleibsel aus dem Golden Eye-Film bereit, natürlich versuchen Borealis' Truppen ein heiles Ankommen in einem zu entdeckenden Kurort mit schwerem Geschütz zu verhindern, hinzu kommen noch einige übermotivierte einheimische Ordnungshüter, die angeheizt von der bleihaltigen Stimmung auch zur Schußwaffe greifen. Hier kommt Bond das Q-getunte Auto mit Extras wie Öllachen, Car-Gun oder Raketenwerfer sehr zugute. Im Laufe des weiteren Spiels geht Bond noch in die Luft, muß auch noch einige Male abtauchen oder wird erneut in die Ego-Shooter-Level versetzt.

Hit-Mix mit viel Abwechslung

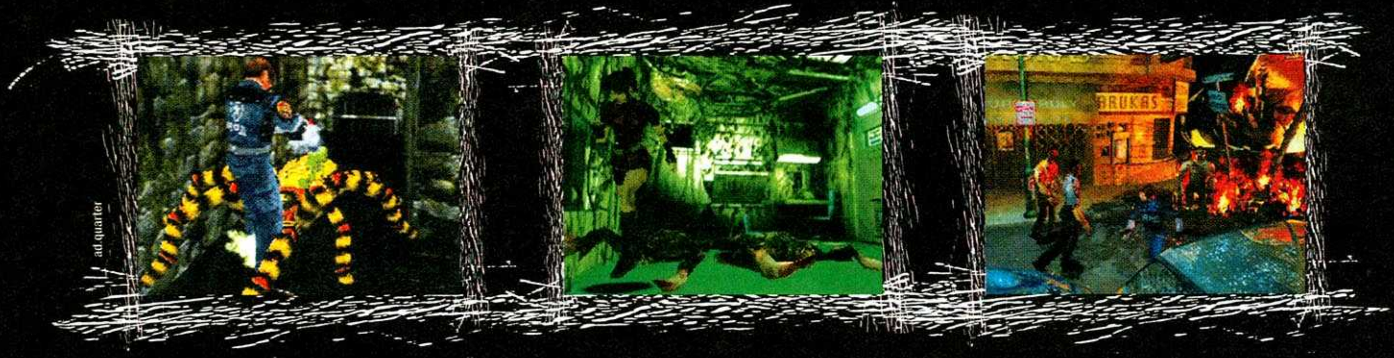
Viel können die Programmierer von Black Oops eigentlich nicht falsch machen. Sie haben vier hervorragende Grafikengines, einen sehr interessanten Plot und eine Menge Erfahrung aus früheren Projekten, die sie ohne Scheu in Tomorrow never dies einbringen. Die Meßlatte für Bond-Spiele liegt bekanntermaßen weit oben, doch wenn man nicht den Fehler macht, die einzelnen Spielrunden zu wenig auszuformulieren und die Genres nur oberflächlich anzureißen, wie das bspw. bei Sportspiel-Sammlungen wie Nagano Winter Olympics der Fall war (das ist jetzt mal nicht indiziert), wird der virtuelle Bond den echten vielleicht in puncto Unterhaltungsfaktor überflügeln können.

in:former

Black Oops wurde 1994 von John Botti in New York gegründet. Nach kurzer Zeit konnte Botti Martin Alper, Präsident von Virgin, davon überzeugen, den PlayStation-Titel Agile Warrior: FIIIX zu entwickeln. Schon Ende 1995 stand das Produkt in den Läden und Black Oops begann kurz darauf mit der Programmierarbeit an den Spielen Black Dawn und Treasures from the Deep, welche termingerecht fertiggestellt wurden. Black Oops hat seinen Firmensitz in Santa Monica, Kaliforien, beschäftigt derzeit 30 Mitarbeiter und wird als einer der vielversprechendsten Newcomer der Developerszene gehandelt.



Genre:	**Shooter**	**Entwickler:**	**MGM Int. / Black Oops**
Spieler:	**1**	**Testmuster:**	**Electronic Arts**
Hersteller:	**Electronic Arts**	**Veröffentlichung:**	**3. Quartal**


ad quarter
www.vid.de



DIESES TÖDLICHE VIRUS VERMEHRT SICH NUR AUF LEBENDEM GEWEBE.

DAMIT DÜRFTE DEIN AUFTRAG WOHL KLAR SEIN.

Träumten gestern noch einige vom ewigen Leben, hoffen sie schon heute auf den schnellen Tod. Denn der ist das einzige Mittel gegen ein Virus, das die Bürger von Raccoon-City in blutrünstige Mutationen und barbarische Zombies verwandelt. Ein gewaltiges Arsenal an Waffen und der eiserne Wille zu überleben sind die einzige Unterstützung im Kampf gegen das Grauen. Und, bist Du reif für diese Prüfung?

- Zwei CDs komplett in deutsch.
- Mehr Räume, mehr Bewegungen, mehr Action.



Player 1
Select Wrestler
X Select △ Back ○ Rant

Götz Schmiedehausen

WCW Nitro



„Hauen die sich jetzt wirklich?" In den USA gehört diese Frage für die Heranwachsenden zu einer der elementaren Mysterien, gleich hinter Geheimnissen wie „Trägt Gott einen weißen Bart?", „Schmeckt der Big Mac auf der ganzen Welt so wie in Idaho?" oder „Warum platzt der Hamster, wenn ich ihn in die Microwelle stecke?".



Mit jeder Neuauflage eines WCW-Spiels sehen die Polygonen-Männchen ihren realen Vorbildern ähnlicher



Der „Virtual Giant" hat zwar die reale Körpergröße, kann aber, wie man im Spiel sehen wird, auch von Leichtgewichten gestemmt werden

Auch im deutschen (Sport-) Fernsehen wollen uns hektisch mit Worthülsen attackierende Kommentatoren weismachen, Wrestling sei ein echter Sport und keine abgesprochene Show.

Beobachtet man die wagemutigen Harakiri-Manöver genau, sieht man einstudierte Kunststücke, die ein Hollywood-Stuntman kaum besser vollführen könnte. Konami setzt beim neuesten WCW-Prügelspiel auf Spielspaß und Präsentation und weicht in manchen Punkten vom gewohnten Schema ab, das man von WCW vs. NWO oder WCW vs. The World kannte. Doch alles der Reihe nach: Eine rasant geschnittene Filmsequenz bestehend aus TV-Aufnahmen ausgewählter Wrestlingmatches leitet das Spektakel ein. Danach stehen die gewohnten Spiel-Optionen zur Auswahl, also ein Tournament als Einzelkämpfer zu bestreiten, ein Showmatch festzulegen oder im Tag-Team in den Ring zu steigen. Ohne große Umschweife geht es dann über zur Kämpferauswahl, die anfangs nur eine Riege von sechzehn, nach erfolgreichem Durchspielen mit allen Charakteren auf Normal oder Hard insgesamt über sechzig Kämpfer aufweist. Darunter befinden sich so illustre Gestalten wie Miss Elizabeth, die Kommentatoren und Ex-Wrestler Bobby Heenan und Gene Okerlund und natürlich alle bekannten Athleten der WCW. Schon beim ersten Match fällt sofort ins erfreute Auge, daß in puncto Ringdesign hervorragende Arbeit geleistet wurde. Passend zu sämtlichen Großereignissen der WCW wie Halloween Havoc oder Slamboree kann man die dazugehörigen Arenen für die eigenen Prügelorgien heranziehen. Mit dem entsprechenden Cheat stehen sogar extrem abgedrehte Locations wie Friedhof, Alien-Raumschiff oder das Innere eines Bienenstocks zur Verfügung.

in:former

In den letzten Jahren trat die amerikanische Wrestling-Organisation WCW immer stärker aus dem Schatten der schier übermächtigen WWF. Grundstein für die Erfolgswelle war das konsequente Abwerben „abgehalfteter" Wrestlingstars, die ihre WWF-Glanzzeiten Mitte der achtziger bis Anfang der neunziger Jahre hatten. Kämpfer wie Macho Man und Hulk Hogan stehen entgegen der Auffassung der WWF-Funktionäre auch noch im Alter zwischen Vierzig und Fünfzig als unantastbare Wrestling-Ikonen im Mittelpunkt des Fan-Interesses. Hinzu kommen immer wieder neue Transfers von der WWF in die WCW, darunter so bekannte Zugpferde wie Kurt Hennig (Mr. Perfect), Scott Hall (Ex-Razor Ramon), Kevin Nash (Ex-Diesel), Bret Hart oder aber die Kommentatoren-Urgesteine Gene Okerlund und Bobby Heenan. Abgerundet wird die Mischung mit Eigengewächsen wie Sting oder the Giant. Die WWF versucht mit ihren Leistungsträgern Undertaker und Shawn Michaels sowie Promi-Kämpfern wie Mike Tyson Boden gutzumachen, jedoch hat die ehemalige Hinterhof-Liga WCW der übermächtigen WWF, deren Großereignisse schon über 120.000 Zuschauer besuchten, in der Publikumsgunst schon längst den Rang abgelaufen. In Deutschland kann man Matches der Ligen auf DSF bestaunen; ganz harte Fans abonnieren DSF-Action, einen reinen Wrestling-Kanal auf DF1, der auch andere Ligen wie die mexikanische Lucho Libre, die texanische Smokey Mountains oder die Hardcore-Metzler von ECW in Szene setzt.




Zur Anregung befinden sich auch diverse Filmausschnitte auf der CD



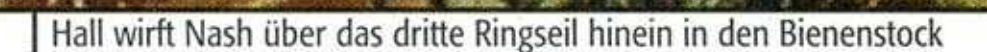
Sogar auf den richtigen Gesichtsausdruck wurde Wert gelegt


Im Spiegelsaal wird auch den Zuschauern schlecht

Die grafische Darstellung sowie die Animation der Sportler erlebten gegenüber dem Vorgängerprodukt eine völlige Neudefinition. Die sehr detailliert gezeichneten Polygonkörper agieren ohne das sonst gewohnte Clipping und entsprechen ihren austrainierten realen Vorbildern in



Macho slamt alles, egal ob Mann oder Frau

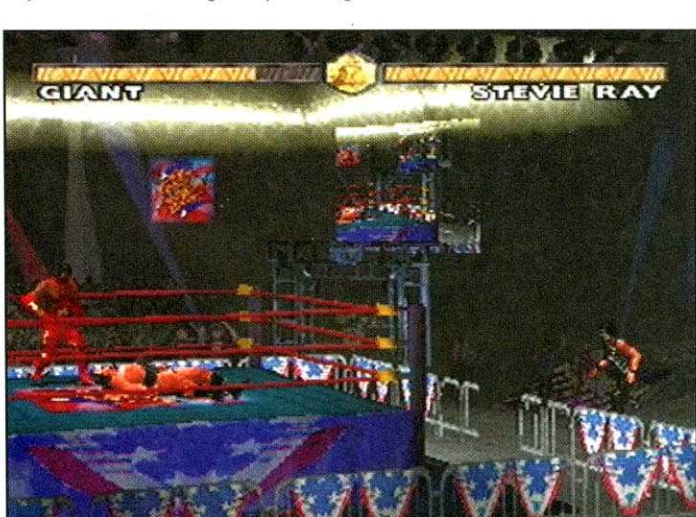

Hall wirft Nash über das dritte Ringseil hinein in den Bienenstock



Ein Piledriver vor den Augen des passiven Tag Team-Partners



Double Team-Action zu Ungunsten eines Kämpfers gibt es nur im Ein-Spieler-Modus



Wird es brenzlig, holt man sich Hilfe von draußen

Größe, Körperfülle und Verhaltensweise weit mehr, als dies beim Vorgängerprodukt (nicht) der Fall war.

Let's go to ringside

THQ liefert mit WCW Nitro sein letztes Wrestlingspiel für die PlayStation ab, zukünftig wird Electronic Arts den ausgelaufenen Vertrag von THQ übernehmen. Trotzdem experimentiert THQ bei diesem Teil gefährlich heftig am Erfolgsprodukt herum, vor allem die Steuerung wurde gegenüber dem Vorgänger ziemlich stark verändert. Auffälligstes Merkmal ist das Fehlen der Lock-Moves, bei denen man dem Gegner gegenübersteht und ihn an Kopf oder Armen festhält, um einen Wurf oder einen Griff anzusetzen. Stattdessen operiert der Spieler mit verschiedenen Tastenkombinationen, die je nach Ausführungsgeschwindigkeit erfolgreich verlaufen oder aber wirkungslos verpuffen, was einem klassischen Beat'em Up wieder sehr nahe kommt. Die Aktionen setzen sich aus dem Standardrepertoire von Schlägen, Tritten, Haltegriffen, Slams, Würfen, Top Rope-Sprüngen und Aktionen außerhalb des Rings zusammen, wobei jeder Kämpfer eine große Anzahl an individuellen Moves besitzt, die nur er (sie) ausführen kann. Neu sind die Signature Moves, dies sind besonders verheerende Aktionen, die zumeist nur dann eingesetzt werden können, wenn die Energieleiste ziemlich am Ende ist und rot blinkt. Jeder Akteur besitzt drei dieser Nettigkeiten. Sollte ein Match trotzdem alsbald zu den eigenen Ungunsten entschieden werden, hilft nur noch der virtuelle Hilfeschrei. Mittels der Select-Taste „ruft" man sich Hilfe von draußen zum Ring. Ein aus den Katakomben des Stadions heraneilender Wrestler greift ins Geschehen ein. Ihr solltet die kurze Zeit, in der Euer Gegner vom Partner geprügelt wird, mit heftigem Rumgepose nutzen, um die Energieleiste wieder aufzufüllen. Apropos Energieleiste, diese ist eine weitere Veränderung gegenüber den Vorgängern, ob zum Besseren, soll dem eigenen Geschmack überlassen bleiben. Vormals kämpfte man mit dem Spirit Meter, der durch Verfärbung anzeigte, wie gut der Wrestler drauf ist. Mittlerweile findet sich eine konventionelle Energieleiste, die allerdings dynamisch in beide Richtungen bewegt werden kann.

In der nächsten Ausgabe folgt der Test von WCW Nitro, das insgesamt einen sehr guten ersten Eindruck hinterließ, außerdem sind wir gespannt auf die N64-Version.



Diese Kämpfer stehen anfangs zur Auswahl



Genre:	Wrestling-Simulation	Entwickler:	THQ
Spieler:	1-2	Testmuster:	Konami
Hersteller:	Konami	Veröffentlichung:	Juli

Andreas Binzenhöfer

Colin McRae Rally



Nach dem grandiosen Erfolg von **Toca Touring Car Championship** begibt sich die Codemasters-Crew jetzt in die Welt des Rallye-Sports. In Zusammenarbeit mit **Colin McRae,** der bereits mit 24 Jahren zum jüngsten World Rallye Championship-Sieger wurde, bastelt man derzeit an einer **Rallye-Simulation.**



An jedem Checkpoint wird der Abstand zum Vordermann angezeigt



Links oben wird die aktuelle Position im Feld angezeigt

Dank der Originallizenz darf man sich auf zwölf bekannte Rennwagen freuen. Neben McRaes Kraftpaket, dem Subaru Impreza WRC (300 PS, Allrad, 0 auf 100 km/h in 3,8 sec) stehen unter anderem der Mitsubishi Lancer E4, der Ford Escort WRC, der Toyota Corolla WRC, der Renault Maxi Megane, der VW Golf GTI Kit Car und der Skod Felicia Kit Car zur Auswahl. Gefahren wird in einem von acht Ländern (Neuseeland, Griechenland, Monte Carlo, Australien, Schweden, Korsika, Indonesien und Groß Britannien), die wiederum in je sechs Abschnitte unterteilt sind. Macht summa summarum 48 Etappen. Wer sich noch etwas unsicher in Sachen Driften fühlt, kann sich von Collin McRae persönlich in der Rally School zum Guildo Horn der querstehenden Boliden ausbilden lassen und anschließend jede einzelne Etappe gezielt einüben, eine Einzeletappe oder gar eine komplette Weltmeisterschaft bestreiten. Der Zwei-Spieler-Modus wird wahlweise horizontal oder vertikal ausgetragen und kommt beinahe ohne Geschwindigkeitsverluste und vor allem mit erträglichen Grafikverlusten aus.



Die virtuelle Kopfkamera sorgt für eine spektakuläre Optik

in:former

Die Höhepunkte in der Laufbahn von Colin McRae (1989-1996)
1996: World Rallye Championship: Vize-Weltmeister
1995: World Rallye Championship: Weltmeister
1994: Network Q/RAC Rally: Erster Platz
1993: Rally of New Zealand: Erster Platz
1992: Britische Rally-Meisterschaft
1991: Britische Rally-Meisterschaft
1990: British Open Rally: Zweiter Platz
1989: British Open Rally: Erster in seiner Klasse

Faszination Motorsport

Nur selten war ich bereits von einer Preview-Version so überzeugt wie bei Colin McRae Rally. Das Fahrverhalten der Autos ist derart authentisch, daß man eindeutig die Unterschiede der verschiedenen Fahrzeuge bemerken kann. Die diversen Fahrbahnbeläge (Schnee, Matsch, Schotter...) wirken sich ebenfalls extrem realistisch auf die Steuerung aus. Besonders beeindruckend ist auch die optische Komponente. Neben hoher Auflösung, flüssigem Aufbau und absoluter Ruckelfreiheit sind es vor allem die realistischen Schäden am Wagen (kaputte Scheibe, eingedellter Kotflügel, defekte Lichter...), die sich sowohl grafisch als auch steuerungstechnisch auswirken, und die unterschiedlichen Wetterverhältnisse hervorzuheben. Bei einer Nachtfahrt mit einem defekten Frontscheinwerfer und ausgeschalteten Richtungspfeilen, ist der original Beifahrer Nicky Crist, der jede Kurve, wie im Rallye-Sport üblich, vorher ansagt, geradezu unbezahlbar. Einige Zeitgenossen wird es eventuell stören, daß Codemasters den Realismus soweit treibt, daß sich keine Gegner auf den Etappen befinden, aber spätestens seit es selbst in der Formel 1 kaum noch Überholmanöver gibt, kann man auch das getrost hinnehmen. Colin McRae Rally bietet schon jetzt Rallye-Sport pur und wird endlich mal wieder ein Licht im Dschungel der Arcade-Racer darstellen. Ob sich der Titel nur für Simulationsfreaks eignet oder auch der breiten Masse zu empfehlen ist, wird sich in einer der nächsten Ausgaben herausstellen.



Die Pfeile geben die Richtung und den Schwierigkeitsgrad der nächsten Kurve an



Die Onboard-Perspektive ist nachts sogar mit extra Scheinwerfern ausgestattet



Genre:	**Rennspiel**	**Entwickler:**	
Spieler:	**1-2**	**Testmuster:**	**Codemasters**
Hersteller:	**Codemasters**	**Veröffentlichung:**	**Juni**



Gibt's was schöneres für Zocker?

Nein!

Das Shirt inkl. Abo könnt Ihr haben – Sandra bleibt hier!

AUSSERDEM GIBT'S 10% PREISVORTEIL UND IHR VERPASST KEIN HEFT!

Auch Sie hat jetzt unser Shirt!!

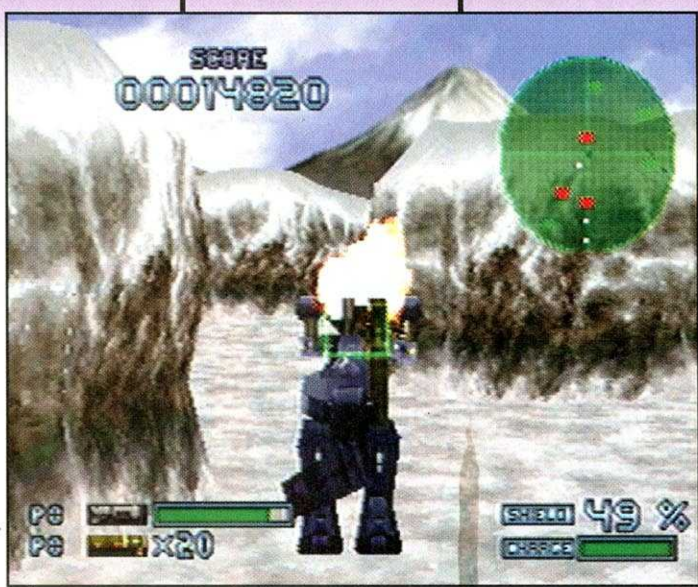
Fabian Döhla

Shadow Gunner The Robot Wars

Shadow Gunner beschreitet ungewöhnliche Wege. Obwohl es sich um ein Spiel mit einem Battlemech als Hauptfigur handelt, ist von strategischem Vorgehen oder hochkomplexen Missionen nicht gerade viel zu merken.

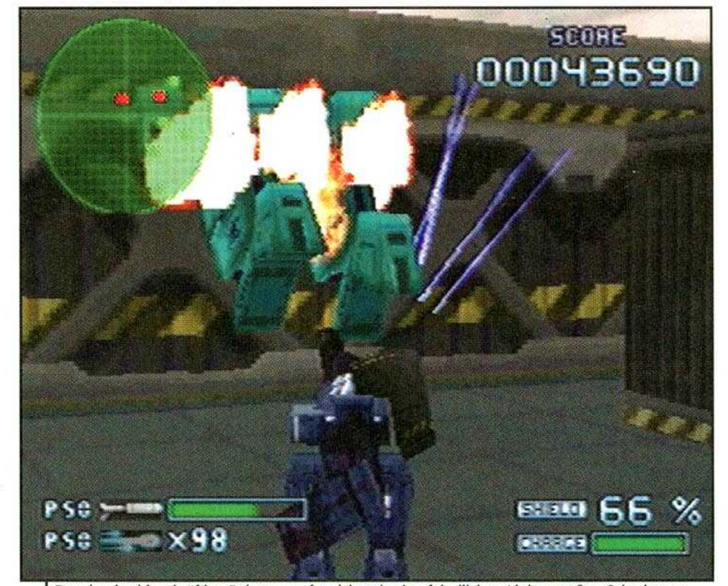


Ob die Overhead-Perspektive im Spiel bleiben wird, steht noch nicht fest



In der Eiswüste verstecken sich die Gegner häufig in verschneiten Felsbuchten

Ganz im Gegenteil, der Krieg der Kampfroboter setzt auf knallharte Action ohne jegliche Schnörkel, die Zerstörung feindlicher Einheiten hat oberste Priorität und wird von keinerlei Nebenmission unterbrochen. Nach einem kurzen Intro in ordentlicher Renderqualität geht es unvermittelt in die Schlacht; das Briefing kann man sich in den meisten Fällen schenken, die mitgeführten Waffensysteme lösen anfallende Probleme fast ganz von selbst. Anfangs noch etwas mager bestückt, läßt sich die Durchschlagskraft der Waffen im Verlauf des Spiels noch bis zu fünf Mal aufrüsten. Kommt einem einer der zahlreich anzutreffenden Mechs trotz automatischer Zielerfassung zu Nahe, so kann dieser in letzter Instanz noch mit einem beherzten Hieb des schweren Roboterarms zu Boden gestreckt werden. In der blinden Zerstörungswut sollte man aber nicht vergessen, auf Minen zu achten, bzw. einkalkulieren das bei der Zerstörung von herumstehenden Gebäuden die Druckwelle auch den eigenen Mech erfassen kann.



Der durchschlagskräftige Raketenwerfer richtet in den feindlichen Linien großen Schaden an, leider ist der zur Verfügung stehende Munitionsvorrat sehr begrenzt

in:former

UBI Soft gibt Gas: Nachdem längere Zeit nur wenig Software auf dem Markt gebracht wurde, rollen die Previewversionen plötzlich als Massenware vom Band. Tommi Mäkinen Rally haben wir bereits vorgestellt, gleiches gilt für die Space-Opera Xenocracy, die ebenso wie Perfect Assasin ein Teil des Deals mit Grolier Int. darstellt. In der nächsten Ausgabe folgt mit aller Wahrscheinlichkeit ein Test der Rallye-Simulationen, ob auch Xenocracy bis dahin fertiggestellt ist, wird sich erst noch zeigen.

Mech-Action at its best

UBI Soft setzt nicht ganz zu Unrecht auf eine vereinfachte Form des sonst recht komplizierten Mech-Gefechts. Statt schwer beherrschbarer Doppelbelegungen des Joypads werden alle notwendigen Befehle mittels eines simplen Tastendrucks ausgeführt. Sowohl zum Auslösen der beiden Angriffsvarianten (Shoulder- oder Handgun) als auch zum Aktivieren der Schwebedüsen reicht ein kurzer Befehl vollends aus. Mit eben diesem Düsenantrieb wird es dem Roboter auch ermöglicht, kurzfristig aus hektischen Gefechtssituationen zu entschweben. Beschränkt wird dieser Fluchtversuch nur durch einen Energiebalken, der ebenso wie die Anzeige des Schutzschildes Auskunft über die verbleibenden Kraftreserven gibt.

Bleibt abzuwarten, welche Änderungen bis zum Release dieses Action-Shooters noch vorgenommen werden, denn von der Fertigstellung ist dieses Spiel zum jetzigen Zeitpunkt noch ein ganzes Stück entfernt. Der erste Eindruck kann aber dennoch als vielversprechend gewertet werden, dank abwechslungsreicher Echtzeit-Grafik und einer klug gewählten Perspektive macht die Jagd auf verfeindete Kampfroboter bereits in diesem Rohstadium eine Menge Spaß; den endgültigen Test liefern wir Euch in einer der nächsten Fun Generations.



Explosionen werden grafisch imposant auf den Bildschirm gebracht

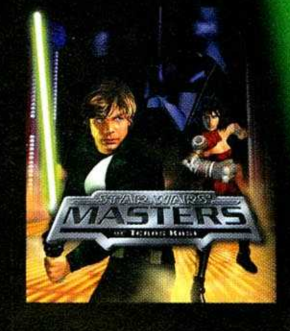


Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	UBI Soft
Spieler:	1	Testmuster:	UBI Soft
Hersteller:	UBI Soft	Veröffentlichung:	Juni

"vergessen musst du, was früher du gelernt."

(yoda, das imperium schlägt zurück, 1:05:51)





ERSTES BEAT 'EM UP IM *STAR WARS* UNIVERSUM.

ENTHÄLT U.A. DIE *STAR WARS* CHARAKTERE LUKE SKYWALKER, HAN SOLO, PRINZESSIN LEIA, BOBA FETT UND CHEWBACCA.

ZUM ERSTEN MAL: ARDEN LYN.

PRACTICE-, ARCADE-, ONE-ON-ONE UND TEAM-MODE.

NAHKAMPF MIT WAFFEN WIE LICHTSCHWERT, GAFFI LANZE, BLASTER ETC.







STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI™





Stefan Hellert

parasite EVE

Square Soft beweist in letzter Zeit immer öfter, daß sie für jedes Genre ein mehr als ansprechendes Spiel auf die Beine stellen können. Mit parasite EVE erwartet uns eine mögliche Antwort auf Resident Evil, natürlich Square-typisch mit Rollenspielanleihen aufgearbeitet.



Wenn man einen Gegner besonders hart trifft, wird dies mit einer gelben Zahl angezeigt



Der entscheidende Kampf mit EVE ist in vollem Gange; ist Aya am Ziel?









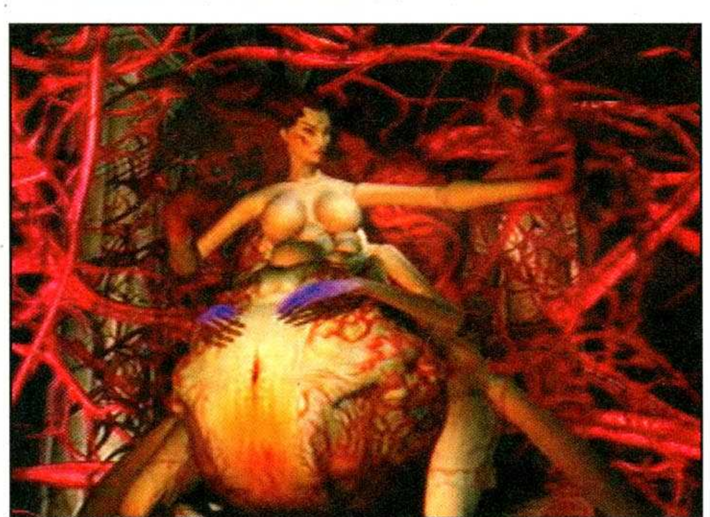
Von einem Flugzeugträger aus startet die Navy einen vergeblichen Angriff auf EVEs Höllenkreatur



New York, Weihnachten 1997 - Manhattan Island. Vor der New Yorker Oper MET treffen wir zum ersten Mal unsere Hauptdarstellerin, die uns für die nächsten aufregenden Spielstunden begleiten wird. Aya Brea, so der Name der blonden Schönheit, ist erst seit einem halben Jahr aktiver Bestandteil des siebzehnten Reviers der NYPD und besucht aus Liebe zur klassischen Musik die Oper. Doch als die Zuhörer im Saal beim hohen C spontan Feuer fangen und als menschliche Fackeln von der Balustrade stürzen, ist klar, daß Aya jetzt ordentlich Arbeit an den Hacken hat, denn je heftiger Opernsängerin Eve trällert, desto heißer wird die Szenerie. Eve trägt nämlich einen Parasiten in sich, der Mensch und Tier in garstige Monstermutanten verwandelt, die anschlieflend über Manhatten herfallen. Nur unserer Heldin kann die inzwischen natürlich ebenfalls mutierte EVE (und ihre Original Ekelerreger™) nichts anhaben - trägt sie etwa selbst einen Parasiten in sich?

in:former

Denkt Square an Importspieler? Oder wie ist es zu erklären, daß in letzter Zeit immer öfter kleine Beipackzettel (fragen sie nicht Ihren Arzt oder Apotheker) mit englischer Kurzanleitung beiliegen, die die wichtigsten Steuerbefehle und Menüs erklären? Die besten Beispiele sind Front Mission 2 oder Bushido Blade 2. Bei Front Mission Alternative konnte man sogar die Menütexte ins Englische umwandeln. Bei parasite EVE ging man sogar einen Schritt weiter und lieferte ein vollständig farbiges, dreißigseitiges Booklet mit aus, das eine zweisprachige Anleitung enthält. So hat der passionierte Nippon-Zocker mit parasite EVE auch in der Japano-Version seinen Spaß.



Es scheint, als gehe EVE mit irgendetwas schwanger (Hallo?)

Resident EVE

In bester Resident Evil-Manier steuert man Aya durch vorgerenderte Räume. Sobald man aber auf den ersten Gegner trifft, wird der größte Unterschied zu Capcoms Top Seller deutlich; das Kampfsystem. Zwar kann man seine Spielfigur selbst steuern und gegnerischen Angriffen ausweichen, das Angriffssystem gestaltet sich aber völlig anders. Wie in der bekannten Final Fantasy-Reihe aus dem gleichem Hause muß sich erst ein „Zeitbalken" füllen, bevor eine Aktion gestartet werden kann. Dann zückt man seine Schußwaffe oder wählt ein Item, um sich zu heilen oder seine Hit Points wieder aufzufüllen und wie in jedem echten



Die Bonuspunkte kann man auf Ausrüstung und Charakterwerte frei verteilen

Rollenspiel, darf bei parasite EVE die Magie, hier „parasite Energie" genannt, nicht fehlen. Neben den üblichen Heal -und Cure-Sprüchen stehen auch Schild, Superschuß oder gar Schneller-Laufen, um den gegnerischen Angriffen besser auszuweichen, auf dem Programm. Ansonsten findet man viele Parallelen zu Cap-

An den Telefonen kann man den Spielstand sichern



Aya wird von ihren beiden Freunden mit Infos und Ausrüstung, so gut es geht, unterstützt



EVE entkommt ständig aufs Neue, diesmal sogar mit einem Flammenritt



Am Ende jeder Location erwartet Euch ein dicker Obermotz

coms „Vorbild". Man besucht verschiedene Locations wie z.B. das Polizeirevier, schleicht sich durch U-Bahn- und Abwasserschächte, besorgt sich in einem verlassenen Lagerhaus eine Panzerfaust und bummelt vor dem finalen Zusammentreffen mit EVE noch durch das hiesige Museum. An all diesen Orten sammelt man Informationen oder unterhält sich mit den verschiedensten Typen, um der Parasitenplage Herr zu werden. Natürlich lauern in den dunklen Gängen massig Mutanten, die nach dem Zufallsprinzip über Aya herfallen. Da man einen Waffen- oder Itemladen vergeblich sucht, findet man die notwendigen Gegenstände in Truhen, die unmotiviert in der Gegend herumstehen, oder man erhält die Items von anderen Personen. Einer der wichtigsten Gegenstände ist der Schraubenschlüssel, mit dem man zwei Waffen oder Rüstungen verbinden kann. Dabei kombiniert man die besonderen „Fähigkeiten" wie z.B. Streu-oder Doppelschuß, Auto-Potion, Antidod oder Bonuspunkte für Angriff, Verteidigung und „parasite Energie" und überträgt diese auf einen ausgewählten Gegenstand (dabei geht aber leider die „Spenderausrüstung" verloren).

Fast wie im Kino

Auch in der japanischen Version läßt sich die abgefahrene Story, die dem Spiel zugrundeliegt, mehr als nur erahnen und zieht Euch unweigerlich in das zwei CDs umfassende Game hinein. Die stimmungsvolle Musik und die schönen, aber relativ dunkel gehaltenen (und im Vergleich zu Resident Evil 2 detailarmen) Räume tun ihr übriges. Die FMV-Sequenzen, die die Story weiterspinnen, sind von bisher unerreichter Qualität und tragen zur guten Atmosphäre bei. Die Mutationssequenz einer Ratte wurde übrigens teilweise von Digital Domain erarbeitet, die ihre Visitenkarte für Effekte mit behaarten Wesen mit dem Film American Werwolf in Paris abgaben.

Bleibt also am Schluß nur noch eine Frage offen: Ist Aya auch von Parasiten befallen, oder hat sie gar eine Mutation des Erregers in sich? Wir werden es erst erfahren, wenn eine englische Version vorliegt, oder, ich wage es kaum zu hoffen, eine deutsche Version in den Läden steht, denn hier ist man an der Sprachbarriere angelangt, die einen Test des brillanten Teils vorerst unmöglich macht. Soviel ist aber klar geworden, das Warten lohnt sich auf alle Fälle.











In der Oper kommt es durch EVE zu einer Massenpanik, in der nur Aya die Nerven behält



Genre:	Action-Adventure	Entwickler:	SquareSoft USA
Spieler:	1	Testmuster:	ACME (0221/2408800)
Hersteller:	SquareSoft	Veröffentlichung:	JP-Import

Fabian Döhla

Road Rash 3D

Kennzeichen groß wie Kuchenbleche, zugestopfte Auspuffanlagen und kleinliche TÜV-Beamten: der deutsche Motorradfahrer hat es in Deutschland nicht gerade leicht. Nur wer alles brav im Originalzustand beläßt, gerät nicht mit dem Gesetz in Konflikt.



Mittels Tastendruck kann man einen Blick auf das Verfolgerfeld werfen



Wenn der Fahrer vor uns nur wüßte, was ihn da erwartet

Auf die Dauer ist dies jedoch nicht besonders motivierend, als Alternative dient für den gesetzestreuen Bürger deshalb seit Jahr und Tag das gute alte Road Rash. Auf dem Mega Drive erstmals veröffentlicht, sorgte die rasante Jagd über gutbevölkerte Straßen für lange währenden Spielspaß. Mit der bloßen Faust oder eingesammelten Waffen schlug man solange auf die Konkurrenz ein, bis man entweder selbst oder im Idealfall der Konkurrent unsanft durch die Asphaltbremse gestoppt wurde. Dieses rüpelhafte Verhalten war auch dringend nötig, denn nur als Erstplazierter bekam man genügend Geld für eine schnellere Maschine zusammen. Nach Teil 2, der auch über

in:former

Wer genau hinsieht, entdeckt im unteren Abschnitt der Screenshots eine auf den ersten Blick wirr anmutende Anordnung von farbigen Balken. Diese dienen den Programmierern während des Spiels als permanentes Feedback über die momentane Auslastung der PlayStation-Hardware. Zwar wird der Laie aus den vielen verschiedenen Symbolen nicht unbedingt schlau, herrscht auf dem Screen jedoch das Chaos, sprich viele Objekte gleichzeitig, so steigt die Anzeige in den roten Bereich. Liegt der Fahrer hingegen regungslos auf seinem ramponierten Rücken, so bleibt stets alles im „grünen Bereich".




Zu Beginn des Rennens ist das Feld noch dicht beieinander

einen gähnend langsamen Split-Screen-Modus verfügte, kam schließlich auch noch Teil 3, leider waren die 16-Bit-Konsolen damals schon auf dem absteigenden Ast. Electronic Arts erkannte dieses Problem und kündigte mit Road Rash eines der ersten Spiele für das 3DO an. Diese Version erschien später auch für Sonys PlayStation, allerdings scherte man sich nicht um die Rechenleistung der brillanten Konsole, sondern konvertierte statt dessen lieblos von einem System zum anderen. Vor wenigen Wochen konnten wir eine fast fertige Version des Nachfolgers ausführlich anspielen, die gegenüber dem Vorgänger einen gewaltigen Schritt nach vorne darstellt.

Wer bremst, verliert

Im Gegensatz zur realistisch orientierten Rennspielkonkurrenz setzt Road Rash 3D immer noch primär auf seinen unwiderstehlichen „Crash-Boom-Bang"-Charme, vernachlässigt aber keinesfalls die zur Verfügung stehende Rechenpower der Sony

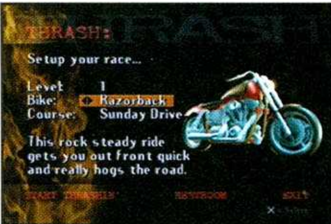


Die Strecken verzweigen sich an mehrere Stellen, ein Kompaß hilft aber bei der Orientierung









Alle Bikes unterscheiden sich hinsichtlich des Handlings und der Spitzengeschwindigkeit. Daß man sich bei erfolgreichen Fahren weitere Zweiräder in der Fuhrpark stellen kann, steht außer Frage



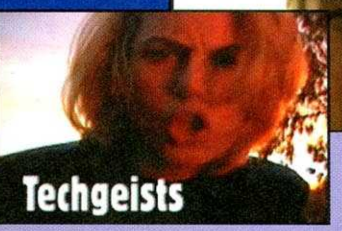
Vorsicht Falle! Auf der Gegenfahrbahn sollte man sich nicht länger aufhalten. Kollidiert man zu häufig mit Autos oder der Streckenbegrenzung, so ist das Rennen nach kurzer Zeit unweigerlich vorüber



Mit dem blubbernden V2 über den Highway - the american way of life!

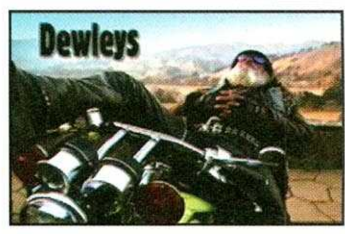

Auch die CPU-Konkurrenz fährt nicht immer ganz fehlerfrei


Nach einer Schlagfolge fallen die Gegner unsanft von ihrer Maschine; hat man eine Waffe ergattert, so läßt sich dieser Prozeß merklich beschleunigen

















Hardware. Obwohl man auf den Strecken eine erstaunliche Fernsicht geboten bekommt, gibt es weder lästige Slowdowns noch auffallendes Clipping. Bevor man jedoch auf den grafisch abwechslungsreich gehaltenen Kursen erstmals Gummi lassen kann, steht man mehrmals vor der Qual der Wahl. Nach eigenen Vorlieben wählt man sich ein mehr oder weniger stark motorisiertes Bike, vom knatternden 250cc Zweitakter bis hin zum Street Fighter-Umbau ist so ziemlich jede Variante im Spiel enthalten, wobei an dieser Stelle angemerkt sei, das sich die Selektion auch gravierend auf das Handling auswirkt. Während Sportler über eine hohe Beschleunigung verfügen, sind Cruiser durch den mächtigen Hinterreifen nicht so schnell aus der Bahn zu werfen, weshalb man anfangs mit diesen optisch toll umgesetzten Custombikes deutlich besser bedient ist. Hat man sich an den Zweirädern satt gesehen und seine Entscheidung getroffen, steht als nächstes die Streckenauswahl an. Eine Landkarte vermittelt eine Übersicht über ein umfangreiches Straßennetz, von dem jeweils einzelne Abschnitte für den Rennbetrieb zugänglich sind. Aber auch diesmal werden die Asphaltwege nicht für den restlichen Verkehr gesperrt, weshalb längere Ausflüge auf die Gegenfahrbahn oder Überholmanöver an Bergkuppen tunlichst vermieden werden sollten. Geht trotz aller Vorsicht einmal etwas schief, so verliert man anfangs nur etwas Energie und einige Plazierungen, häufen sich die Crashs, so gibt entweder das Bike oder sein Fahrer den Geist auf, was ein sofortiges Ausscheiden und damit keine Preisgelder zur Folge hat. Allerdings hat man nicht nur am Drumherum gefeilt, sondern auch das Gameplay einem intensivem Tuning unterzogen. Ganz im Stile einer ernsthaften Rennspielsimulation hat man ab sofort ein Rearview, wodurch kurze Blicke auf das Verfolgerfeld möglich werden. Um sich auf den verzweigten Strecken nicht zu verfahren, kann man auf einen in die Instrumentenanzeige integrierten Kompaß zurückgreifen, idealerweise sollte man aber von Anfang an den zahlreich am Wegesrand plazierten Wegweisern die nötige Aufmerksamkeit zukommen lassen. Hinsichtlich der Steuerung hat man lediglich einige Feinabstimmungen vorgenommen, dazu gehören das Comeback des Nitroboosts, der sich ebenso problemlos aktivieren läßt wie das Supersteering, mit dessen Hilfe man auch engste Kurven unbeschadet durchfahren kann; eine Zoomfunktion sorgt bei solch halsbrecherischen Manövern für den nötigen Überblick.



Two thumbs up!!

Der Tatsache zum Trotz, daß Road Rash 3D noch ein Stück von seiner Fertigstellung entfernt war, scheint sich dennoch bereits jetzt ein neuer Referenztitel im Bereich der Fun-Racer anzukündigen. Die sinnvolle Kombination aus flüssiger Grafik, gelungener Steuerung und neuer Elemente (eine On-Screen-Anzeige gibt beispielsweise Auskunft über die Anordnung von Gefällen und Steigungen im weiteren Streckenverlauf) sorgt im gelungenen Zusammenspiel mit stimmungsvollen und abgefahrenen FMVs für grandiosen Spielspaß, der Hardcore-Soundtrack von Sugar Ray, Kid Rock und anderen rundet dieses Produkt mehr als harmonisch ab. Unser Fazit: Mit diesem Spiel hat EA ein Eisen im Feuer, das wesentlich heißer glüht, als es die meisten erwartet hätten.



Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Advanced Technology Group
Spieler:	1-2	Testmuster:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	12. Juni

Fabian Döhla

Colony Wars 2 Vengeance

Als der erste Teil dieses Weltraumabenteuers für die PlayStation erschien, wurde durch die Verwendung der höheren Auflösung Neuland betreten. Mit sichtbaren Erfolg, denn kurz nach der Veröffentlichung von Colony Wars schossen die Klone wie Pilze aus dem Boden.



Dank Hi-Res-Optiken wirken Explosionen und andere Lichteffekte (Laserfeuer, Triebwerke etc.) wesentlich spektakulärer als im Standard-Modus



Der Radar links unten hilft bei der Orientierung in den komplexen Einsatzgebieten



Um den Markt aber nicht an die Konkurrenz zu verlieren, entsteht bei Psygnosis momentan der Nachfolger zur populären Schlacht in den Tiefen des Alls. Der Name hat sich zwischenzeitlich allerdings geändert, das „Vendetta" aus unseren Softwarenews ist aus rechtlichen Gründen weggefallen, ab jetzt heißt der Nachfolger „Vengeance", was im Deutschen soviel wie Rache oder Vergeltung bedeutet. Der Rächer ist im Falle von Colony Wars 2 Vengeance „Er", ein von der Liga der freien Welten verratener Anführer der damals zurückgeblieben Bewohner des Sonnensystems. Nach 500 Jahren des Wartens hat „Er" es dank seiner Führungsqualitäten geschafft, ein Bündnis der einzelnen Stämme ins Leben zu rufen, das nun in den Krieg gegen die allmächtige Liga ziehen will. Als Spieler schlüpft man in die Rolle der Navy-Anhängerin Su, ihres Zeichens Mitglied der neu formierten Colonial Navy.

Last Minute!

wipEout-Erfinder Psygnosis entwickelt für Nintendo 64! Nachdem sich die Gerüchte in letzter Zeit verdichteten, wurde nun endlich auch von offizieller Seite der Beginn von Entwicklungen für das Nintendo 64 bestätigt. Erster Titel wird wipEout 64, das mit größter Wahrscheinlichkeit über einen Vier-Spieler-Modus verfügen wird. Ob auch andere Spielehits wie Destruction Derby, Formel 1 oder Lemmings auf Modul ein Revival erleben werden, steht noch nicht fest. Erst auf der E3 in Atlanta werden mehr Details zum kommenden Software-Line-Up bekanntgegeben.

The Action continues

Im Gegensatz zum geradlinigen Blast Radius verfügt Colony Wars 2 Vengeance über nicht-lineare Handlungsstränge. Je nach Erfolg oder Mißerfolg schlägt die komplexe Storyline immer wieder neue, überraschende Wege ein. Die Geschichte von Krieg und Freiheit erstreckt sich über insgesamt 19 Akte, dank der über 20 Waffensysteme, die ebenso wie die Schiffe mit Upgrades versehen werden können, sollte man ein Scheitern aber nicht auf mangelnde Verteidigungsmöglichkeiten schieben.



Mit dem Laser in der höchsten Ausbaufstufe haben feindliche Schiffe nichts zu lachen

Trotz der durchdachten Story und der toll präsentierten Hintergrundstory lebt dieses Spiel aber noch immer von der bombastischen Aufmachung. In den Menüs und Briefings erstrahlt die Grafik in der 640 x 512-Auflösung, das eigentliche Spiel hingegen läuft im immer noch beachtlichen 512 x 256-Modus. Doch damit nicht genug, sämtliche Schiffe und durch das Weltall schwebende Objekte wurden völlig überarbeitet und erstrahlen in neuem Glanz, auf den Screenshots kann man anhand des Funkenhagels und der beeindruckenden Laserbeams



Eine Außenperspektive ermöglicht es, das Raumschiff aus größerer Entfernung zu betrachten

bereits erahnen, was zumindest rein optisch auf den Spieler zukommt. Über das Gameplay läßt sich noch keine präzise Aussage machen, mit Analog-Support und verbesserter Steuerung scheint es aber auch auf diesem Sektor keine Probleme zu geben.



Genre:	**Space Opera**	**Entwickler:**	**Psygnosis**
Spieler:	**1**	**Testmuster:**	**Psygnosis**
Hersteller:	**Psygnosis**	**Veröffentlichung:**	**Herbst**



Fabian Döhla

O.D.T.

Reinrassige 3D-Shooter gehören zumindest auf dem deutschen Markt zu einer aussterbenden Gattung. Sobald auch nur die Spur gewaltverherrlichender Inhalte erkennbar ist, schlägt die BPjS gnadenlos zu. Wohl nicht nur deshalb verfeinert man bei Psygnosis dieses Spielprinzip mit einigen Adventureelementen und beeindruckender Grafik.



Der Flammenwerfer zieht einen grafisch beeindruckenden Schweif hinter sich her



Hinsichtlich der Waffenbeherrschung hat dieser nette Mann noch gehörigen Nachholbedarf, aber sein Motto „Shoot first!“ degradiert diese Tatsache wohl eher zu einer Nebensächlichkeit

In der von seltsamen Wesen bevölkerten Welt Tonatzin ist eine gräßliche Seuche ausgebrochen, die nur durch die sagenumwobene grüne Perle eingedämmt werden kann. Kurzerhand schickt die Regierung der Zauberwelt ein Forschungsteam auf die Suche nach der letzen Hoffnung. Dummerweise geht schon auf dem Anfahrtsweg etwas schief, und die Hoffnungsträger landen in der verbotenen Zone. An dieser Stelle steigt der Spieler in die Handlung ein und übernimmt die Kontrolle über einen der gestrandeten Helden. Ähnlich wie im Rollenspielgenre gibt es hinsichtlich Geschicklichkeit, Kraft, Erfahrung und magischer Gewandtheit den ein oder anderen Unterschied. Während sich der weibliche Charakter wieselflink durch die weitverzweigten Gänge bewegt, sind die männlichen Vertreter eher langsam, verfügen dafür aber über eine wesentlich höhere Durchschlagskraft. Mit Inventory-System und diversen Energieleisten versehen begibt man sich auf die Suche nach dem Ausweg aus dem eigenartigen Turm, in dem die Reise der Crew so abrupt geendet hat.

Im Verlauf des Spiels trifft man immer wieder auf Mitglieder der Crew, die einen mit neuen Informationen versorgen

in:former

Lara Croft (Tomb Raider) und Nicki (Pandemonium!) haben es vorgemacht: eine noch unbekannte Größe namens Sonya soll auch O.D.T. zu Ruhm und Anerkennung verhelfen. Ein Blick auf den Screenshot zeigt auf, wo es zukünftig lang gehen soll. Wenn so die Oberbekleidung der nächsten Videospielfrauen aussieht, darf man sich zurecht die Frage stellen, ob Lara in einem dritten Teil von Tomb Raider überhaupt noch etwas anhat oder zur Freude der meisten pubertierenden Zocker gänzlich nackend über den Screen turnt.



Action meets RPG

Klar, so etwas nennt man Action-Adventure, wird sich der ein oder andere Leser vielleicht denken, doch die zahlreichen Shooterelemente lassen beim besten Willen keine Einstufung in ein gängiges Genre zu. Zaubersprüche erinnern an Spiele wie Final Fantasy, der Actionpart an Abenteuer von Lara Croft und die Denkspieleinlagen an zwischenzeitlich indizierte Klassiker aus dem Hause Lucas Arts. Die Abenteuer erstrecken sich über acht riesige Level (Stockwerke), die nochmals in 75 Sektoren untergliedert sind. Grafisch eher düster gehalten, vermag dieses Spiel trotzdem durch den opulenten Einsatz von Special-Effects zu überzeugen. Der Einsatz von Star-Wars-verwandten Lichtschwertern wird mittels Light-Sourcing in Szene gesetzt, dank Goraud-Shading wirken sämtliche Gänge und alle darin enthaltenen Gegenstände sehr realistisch, kein Clipping vermiest den Erkundungsausflung durch finstere Grotten. Trotz dieser zahlreichen technischen Features will man laut Psygnosis mit einer enorm hohen Framerate arbeiten. Endgültig Licht ins Dunkel bringt wohl erst ein Test; bis zum Herbst muß man sich aber leider noch gedulden.



Genre:	3D-Action / ADV	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1	Testmuster:	Psygnosis
Hersteller:	Psygnosis	Veröffentlichung:	Oktober

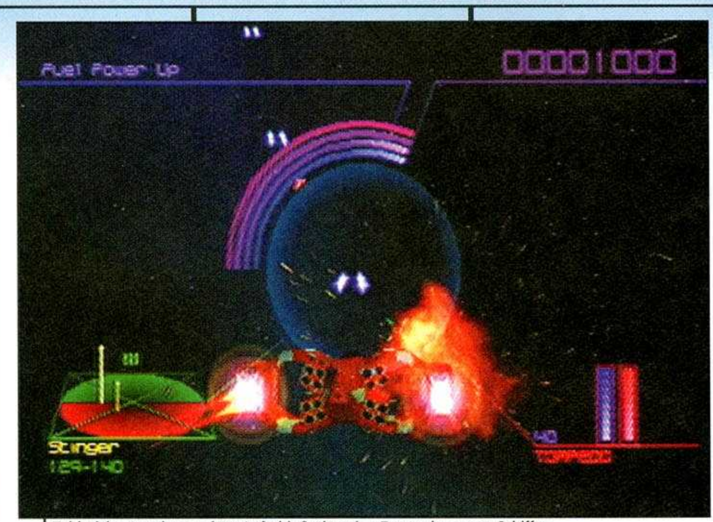
Fabian Döhla

Blast Radius

Spielten klassische 2D-Shooter wie Thunderforce 4 oder Musha Aleste zu 16-Bit-Zeiten noch eine gewichtige Rolle, so gingen sie mit dem Release der Next-Generation-Konsolen ebenso schnell unter wie ein Stück Senkblei im pazifischen Ozean.



Wählt man als Perspektive die Fernsicht, so hat man besonders beim Duell mit größeren Schiffen eine verbesserte Übersicht



Zahlreiche Anzeigen geben Aufschluß über den Zustand unseres Schiffes

Lediglich im fernen Japan genießt diese Art von Spiel noch eine große Nachfrage, in Europa verstauben Titel wie Parodius aber zwischenzeitlich leider im Regal. Um einem solchen Schicksal zu entgehen kombiniert Psygnosis in Blast Radius klassische Shoot'em Up-Elemente mit State-of-the-Art-Grafik. Ein linearer Missionsablauf, gepaart mit geradliniger Aktion und schnell verinnerlichter Grafik, so präsentiert sich die nächste Weltraumschlacht aus Liverpool. Spielt man zum ersten Mal, hat man die Auswahl zwischen vier Raumgleitern, die sich in den Bereichen Schutzschild, Beschleunigung und Wendigkeit voneinander unterscheiden, im Erfolgsfall gesellen sich noch fünf weitere Raumschiffe zum interstellaren Fuhrpark.

It's simple - it's good

Schon bei der Belegung des Joypads merkt man erneut, daß Blast Radius durchaus auch für das Quickgame zwischendurch geeignet ist. Keine umständlichen Doppelbelegungen, sondern einfachst auszuführende Befehle ermöglichen ein unkompliziertes Manövrieren in den unendlichen Weiten des Alls. Schnell ist der erste der 40 Aufträge erfüllt und man geht dazu über, die verdiente Prämie in die Aufrüstung des Gleiters zu investieren. Von der Plasmakanone bis hin zu Schutzschilden kann alles in mehreren Stufen nach und nach verbessert werden. Das ist auch bitter nötig, denn im Verlauf des Spiels steigen sowohl Gegnerdichte als auch die damit verbundene Anforderung an den Spieler. Um einem vorzeitigen Heldentod vorzubeugen, versorgen einen diverse Displays permanent mit Treibstoffvorrat, selektierte Waffensysteme und deren Temperatur, Schildenergie und derzeitigem Schub. Grafisch kann die Weltraumschlacht ihre Anleihen zum Inhouse-Vorbild Colony Wars nur schwerlich verbergen, was allerdings eher als Kompliment denn als Kritik verstanden werden sollte. Wer also mit dem Tiefgang eines Wing Commanders nichts anfangen kann und auf der Suche nach einem edel präsentierten Shooter ist, wird mit Blast Radius wohl den idealen Spielpartner finden, nicht zuletzt da man momentan auch über eine Link-Option nachdenkt, die mit Sicherheit für laserlastige Duelle auf zwei Monitoren führen wird. Ob noch weitere Features ihren Weg ins Spiel finden werden, stand zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch nicht fest, aller Wahrscheinlichkeit nach wird dies erst ein Test in einer der nächsten Ausgaben aufzeigen.

in:former

Nur wer die Konfrontation liebt, kommt bei Blast Radius in den Genuß diverser Bonusgegenstände. Zerstört man gut gepanzerte und waffenstrotzende Raumgleiter, so lassen diese regelmäßig Power-Ups für die Kraftstoffreserve oder das Schutzschild zurück; als sehr praktisch hat sich auch die automatische Zielerfassung erwiesen.





Anfangs kann aus vier Raumschiffen ausgewählt werden, die sich in drei Kategorien voneinander unterscheiden



Ist ein Gegner von der Zielhife erfaßt, so weilt er im Regelfall nur noch für Sekunden auf dem Bildschirm



Die sauer verdienten Credits können vor Beginn der nächsten Mission in zahlreiche Upgrades investiert werden. Im Bild seht Ihr einen stärkeren Laser, der nervige Duelle mit schwachen Gegnern enorm verkürzen kann



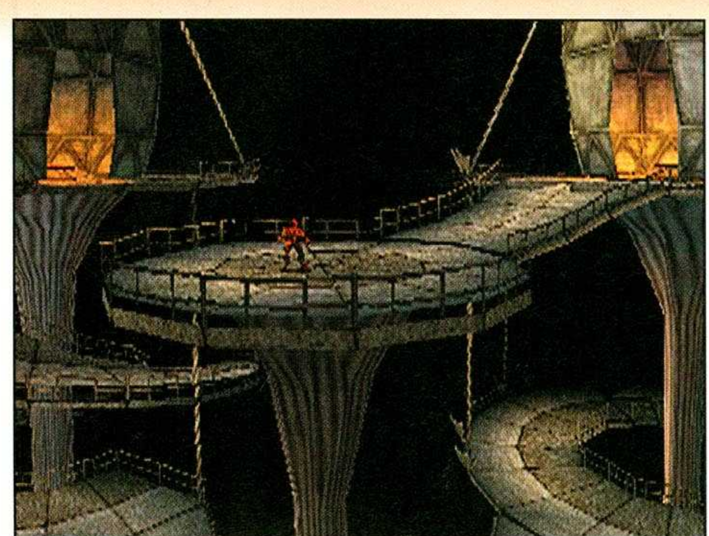
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1-2	Testmuster:	Psygnosis
Hersteller:	Psygnosis	Veröffentlichung:	Juli



Götz Schmiedehausen

Small Soldiers

Wenig ist bisher über das neueste Dreamworks-Projekt Small Soldiers bekannt, außer daß parallel zum Videospiel, welches wir hier vorstellen, ein Kinofilm erscheinen soll.



Die Darstellungsperspektive ändert sich permanent



Punch It muß widerwillig dazwischengehen

Alles fing damit an, als der vierzehnjährige Alan Abernathy, beglückter Sohn eines Spielwarenhändlers, unter den Kartons einer Warenlieferung für den Laden seines Vaters eine Packung mit der Aufschrift „Commando Elite. Gorgonites" findet. Obwohl sein Vater ausdrücklich alle Arten von Kriegsspielzeug verboten hat, überzeugt Alan den Lieferanten, das Päckchen dazulassen. Was Alan nicht weiß, ist, daß es sich nicht um herkömmliche Actionfiguren handelt, die da beim Auspacken zum Vorschein kommen, sondern um versehentlich mit einem streng geheimen Superchip getunte Spielzeuge, die ihnen so etwas wie künstliche Intelligenz verleihen. Am gleichen Abend bricht Major Chip Hazard aus seiner Verpackung aus und sammelt seine Truppen um sich. Sein Ziel: die Welt vom Übel in Form der Gorgoniten zu befreien. Am nächsten Morgen bietet der Spielzeugladen der Abernathys ein Bild der Verwüstung. Als Alan die Figur des Gorgonitenführers Archer genauer untersucht, beginnt diese sich zu bewegen und warnt ihn mit Blick auf einen zerbrochenen Kameraden auf dem Fußboden, daß es keine Gnade geben werde. In der darauffolgenden Nacht nehmen Hazards Truppen Archer gefangen und versuchen, aus ihm den Aufenthaltsort der Gorgoniten herauszupressen. Bevor es richtig kribbelig werden kann, befreit Alan Archer und sucht mit ihm selbst nach den Gorgoniten, die die beiden schließlich in einer Abfalltonne versteckt finden. Währenddessen nimmt das Commando Elite Alans Familie und seine Nachbarn als Geiseln. In einem Gefecht zwischen den Gorgoniten und dem Commando befreien Alan und seine neuen Freunde die gekidnappten Personen und beenden das Chaos. Schließlich wollen die Gorgoniten auf einem Holzboot auf dem Fluß ausgesetzt werden, denn sie suchen nach einer mysteriösen Insel, dem sagenhaften Land Gorgon.

in:former

Das Commando Elite umfaßt sechs Mitglieder: der Führer Chip Hazard ist ein steifnackiger Elitesoldat, der mit extremer Brutalität vorgeht. Brick Bazooka ist Spezialist für Schußwaffen aller Art. Kip Killigan ein Meister verschieder Kampfkünste. Butch Meathook zeichnet sich als perfekter Späher aus. Nick Nitro macht seinem Namen alle Ehre und sprengt gerne Dinge in die Luft, während Link Static jedes Computersystem unterwandert. Auf der Gorgonitenseite finden sich neben Anführer Archer, einem zwar gewalttätig aussehenden, aber eigentlich sanften Wilden noch Slamfist, der einen großen Gesteinsbrocken als Faust zweckentfremdet. Wie alle Gorgoniten versteckt er sich lieber, als sich dem Kampf zu stellen. Punch It ist ein philosophischer Gigant, der Gewalt verabscheut. Scratch It lebt auf Punch Its' Kopf und setzt sich gerne als lebende Steinschleuder ein. Freakenstein wurde aus verschiedenen Gorgoniten zusammengeflickt und gilt als extrem zynisch. Insaniac hat nicht mehr alle an der Waffel und leidet mitunter an Größenwahn. Deshalb muß man ihn in Extremsituation zuweilen bremsen. Ocula, ein dreibeiniges Monster mit einem riesigen Auge ist ein hervorragender Kletterer und Kämpfer. Ihr werdet die Charaktere sicherlich im Kino oder mittels Videospiel noch kennen- und liebenlernen, das hört sich doch alles nach einem ziemlichen Toy Story-Remake an.



v.l.n.r.: Nick Nitro, Butch Meathook, Chip Hazard, Brick Bazooka, Kip Killigan, Link Static

Das Ende ist der Anfang

Im Kino wird an dieser Stelle höchstwahrscheinlich ein kitschiger Sonnenuntergang zu sehen sein, wir hingegen steigen in das Geschehen ein. Die Gorgoniten befinden sich auf einer geheimnisvollen Insel, die allerlei Höhlenwelten umfaßt. Verfolgt vom Commando Elite kämpft Ihr in der Rolle des Archer mit seinen Freunden gegen die übergeschnappten Supersoldaten. Dabei stehen Euch verschiedene Waffensysteme zur Verfügung, die vom normalen Laserschuß über zielsuchende Raketen bis hin zu Monstern, die Ihr aus dem Rucksack ziehen könnt, variieren. Die uns vorliegende Work in Progress-Version erlaubte einen Blick auf die brillante, mit Nebeleffekten arbeitende 3D-Engine, die spontan an Tomb Raider und ähnliche Third Person-Spiele erinnert. Die Texturen sind extrem detailliert gezeichnet, die Grafikdarstellung ist butterweich, und die Charaktere sind sehr schön animiert. Das (noch nicht vorhandene) Spielprinzip wurde uns allerdings nicht hundertprozentig klar, höchstwahrscheinlich muß man seine Truppe zum Ausgang führen und als Endziel Gorgon finden. Auf der E3 in Atlanta Ende Mai wird Small Soldiers vorgestellt werden, wir hoffen bis dahin auch ein paar Photos vom Film zu erhalten.



Archer gerät in einen Hinterhalt des Commandos



Genre:	**Action-Adventure**	**Entwickler:**	**Dreamworks-Interactive**
Spieler:	**1-2**	**Testmuster:**	**Electronic Arts**
Hersteller:	**Electronic Arts**	**Veröffentlichung:**	**K.A.**

Holger Gößmann

Azure Dreams

Konamis Einstand in die Welt der PlayStation-RPG fiel ja bekanntlich ganz gut aus. Suikoden und Vandal Hearts konnten je eine 9 von 10 abstauben.Nun versucht man die beiden Genres Rollenspiel und Strategie, mit einem Schuß Action-Adventure garniert, zu einem wohlschmeckenden Gesamtgericht zusammenzurühren.


Die Extras werden per Zufallsgenerator verteilt



Nach der Rückkehr kann man die erbeuteten Gegenstände bei Muttern verkaufen

Die Geschichte von Azure Dreams spielt in dem Örtchen Monsbayer, das mitten in der Wüste liegt. Trotz der ungünstigen Lage wurde das Dorf zum Mekka für Monsterjäger, die wegen des benachbarten Turmes, in dem Monster leben und auch ihre Eier legen, dorthin pilgerten, um entweder ein Monster-Ei zu erstehen oder selbst eines im Turm zu finden. Dabei ist der Turm natürlich verzaubert, und nach dem Eintreten verriegelt sich der Eingang, so daß man jedesmal nach weiteren Ausgängen Ausschau halten muß. Guys Vater war einer dieser berühmten Monsterjäger, die dem Dorf zu Ruhm und Wohlstand verhalfen. Doch eines Tages kommt auch er in den Schlachten um den Nachwuchs der Ungeheuer ums Leben. Sein Sohn muß jedoch bis zu seinem 15. Geburtstag warten, bis er in die großen Fußstapfen seines Senjors treten kann. Mit seiner Frau Wreath bekommt auch er einige Jahre später einen Sprößling, der den Vater aber nie richtig kennenlernen sollte, da auch Guy nicht aus dem Turm zurückkehrt. Eure Aufgabe ist es nun, logischerweise Eurem Daddy nachzueifern und den Turm zu erkunden. Dabei habt Ihr es mit zahlreichen Gegnern und Fallen zu tun, die Euch den Weg zu den Gegenständen - und damit zum großen Geld - erschweren.

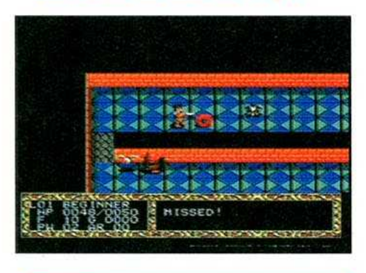




Nachdem man den Tempel renoviert hat, wird man gleich gebeten, ein Bowling-Center zu errichten

in:former

Ein Spiel, in dem die Items und Räume per Zufallsgenerator berechnet wurden, gab es schon einmal. Auf dem Mega Drive erschien 1991 Fatal Labyrinth. Das Konami-Machwerk erinnert rein von den Dungeon-Szenen sehr an diesen Titel. Fatal Labyrinth floppte damals allerdings - wollen wir hoffen, daß Konami mehr Erfolg hat.





Dank des Kombinationsangriffs mit Kewne, wird die normale Attacke zum Flame Sword



Auch als Jockey kann man sich versuchen



Hier kann man die Angriffsaggression des Kameraden einstellen


Die Karte ist simpel, aber übersichtlich



Bei der Schwester kann man alle bisher getroffenen Gegner nochmals im Monsterlexikon nachschlagen



Zahlreiche Fallen erschweren das Vorw%ortskommen

Monströs

So geht Ihr also erstmals in den Turm, werdet vorher aber noch von einem ehemaligen Mitstreiter Eures Vaters aufgehalten. Es handelt sich dabei übrigens um ein Monster. Ein Monster Tamer (englisch für Dompteur) kann die Eier nämlich auch zur Aufzucht und Dressur von gewissen Monstern verwenden. Diese stehen ihm dann in der Schlacht hilfreich zur Seite. Allerdings braucht man ein Halsband, um sie in Schach halten zu können, und davon steht zu Beginn des Abenteuers leider nur eines zur Verfügung. Geht man in den Turm, so wird der Ausgang, wie bereits erwähnt, magisch verriegelt, und man muß sich einen anderen Weg hinaus erkämpfen. Die Level sind dabei per Zufallsgenerator aus vielen Levelgrundstrukturen ausgewählt und die Gegenstände darin ebenfalls zufällig angeordnet. Auf der übersichtlichen Auto-Map kann man aber die Fundorte sehr leicht bestimmen. Da kann es schon einmal vorkommen, daß man ein mächtiges Schwert gleich im „Erdgeschoß" in die noch jugendlichen Finger bekommt. Ganz besonders aber sollte man nach dem Wind Crystal Ausschau halten, der die Rückkehr ins Dorf ermöglicht. So zieht man also nun durch das Labyrinth und versucht, möglichst viele wertvolle Gegenstände einzuheimsen, die man dann im Heimatort zu klingender Münze machen kann. Das Geld spielt hier eine übergeordnete Rolle, da man es zum Ausbau des eigenen Hauses, zum Aufbau einer Pferderennbahn und zu weiteren nützlichen Zwecken gebrauchen kann. Bis zu fünf liebgewonnene Items kann man nun zum abermaligen Besuch im Tower mitnehmen. Aber Vorsicht: Nur die befreundeten Monster behalten ihre Stärke. Der Spieler beginnt hingegen immer wieder auf Level 1.




Die Perspektive ist frei einstellbar




Im trauten Heim kann man befreundete Monster züchten

Traumhaft?

Konami hat mit Azure Dreams sicherlich einen interessanten und abwechslungsreichen Titel geschaffen, der in Sachen Innovation und Spielmöglichkeiten nur wenige Wünsche offenlassen wird. Dadurch, daß das Geldverdienen eigentlich im Vordergrund steht, braucht man sich als Spieler nicht auf stundenlange Aufbaukämpfe zu konzentrieren, der Level geht sowieso nach dem nächsten Besuch im Dorf verloren. Es gibt drei verschiedene Monsterklassen (Wind, Feuer und Wasser), die alle durch eine bestimmte Art von Waffe leichter zu besiegen sind, was natürlich einige Strategien zuläßt. Zuletzt seien noch die vielfältigen Missionen erwähnt, in denen man bestimmte Gegenstände oder Eier aus dem Labyrinth holen muß. Alles in allem also durchaus gute Ansätze, ob uns Azure Dreams allerdings traumhafte Stunden vor der PlayStation beschert, können wir erst nach dem Test in einer der nächsten Ausgaben sagen.





Genre:	RPG / Action-Adv. / Strategie	Entwickler:	Konami
Spieler:	1	Testmuster:	Konami
Hersteller:	Konami	Veröffentlichung:	Juni

Julian Ossent - Fabian Döhla

Forsaken 64


Der Pulsarlaser ist in drei Stufen ausbaubar


Kurz hinter der Ecke warten und dann Feuer frei, das ist das lustige Leben eines Söldners

Missionstypen

Die 22 Missionen lassen sich in fünf Kategorien einteilen, die wir untenstehend kurz vorstellen wollen

Collect Missions

In den Collect Missions müßt Ihr Euch den Weg zu dem Zielobjekt oder den Zielobjekten freikämpfen. Z. B. müßt Ihr in einer Mission vier Stücke einer Superwaffe aufspüren, die unglücklicherweise in die Hände von Kopfgeldägern gelangt sind. So erledigt Ihr also erst die vier Bösewichte, sammelt die Teile der Kanone ein, setzt sie zusammen und habt dann die Mission geschafft.

Defend Missions

Bei den Verteidigungsmissionen müßt Ihr das Zielobjekt vor dem unerwünschten Zugriff der Gegner beschützen. So müßt Ihr in einer Defense Mission einen riesigen automatisch gesteuerten Frachter beschützen, dessen Flugroute natürlich mitten durch ein paar wirklich schwer gesicherte Räume führt. Die Schwierigkeit hierbei liegt darin, daß Ihr gleichzeitig Euer Leben und das des Missionsziels bewahren müßt, ein nicht immer leichtes Unterfangen, wie Ihr feststellen werdet.

Destroy Missions

Diese Missionen dienen nur einem Ziel: Der absoluten Vernichtung der feindlichen Streitkräfte. Die Bandbreite geht hier vom simplen Abschießen bestimmter Kopfgeldjäger bis hin zur Zerstörung einer schwer befestigten gegnerischen Verteidigungsanlage.

Clear Missions

Bei den Clear Missions habt Ihr ebenfalls nur ein Ziel: Feuert auf alles was sich bewegt! In diesen Missionen lernt Ihr am besten das Handling Eures Pioncycles zu perfektionieren und die richtige Taktik gegen eine Unmenge von Gegnern anzuwenden. Außerdem machen sie auf Grund Ihrer simplen Missionsstruktur einfach einen Höllenspaß.

Boss Missions

Was hier zu tun ist, sagt der Name des Missionstyps wohl klar aus. Insgesamt vier verschiedene Endgegner plus eine ordentliche Anzahl kleiner Zwischenbösewichte machen Euch das Leben alles andere als leicht. Jeder der Endbosse ist mit einem einzigartigen Waffenarsenal ausgerüstet und bewegt sich innerhalb speziell designter Räume. Nur wenn Ihr die richtige Taktik für jeden der Fieslinge herausfindet, habt Ihr eine Chance die Stollen und Tunnel von Forsaken in einem Stück zu verlassen.


Die Lebensenergieanzeige links oben spiegelt die bedrohliche Lage wieder

Bereits in unserer letzten Ausgabe war es uns vergönnt, Acclaims neuen Edel-Shooter für die PlayStation zu testen. Forsaken bestätigte auch prompt den ersten Eindruck aus den Previews und verließ unser Würzburger Testlabor mit einer 10 von 10. Jetzt, nur einen knappen Monat später, durften wir auch die Nintendo 64-Version etwas genauer unter die Lupe nehmen. Doch hier präsentiert uns Acclaim nicht etwa nur eine bloße Adaption des hervorragenden Sony-Pendants, sondern ein extra für die Stärken des Nintendo-Flaggschiffs ausgelegtes Modul. Aber zunächst ein paar Worte zur Hintergrundgeschichte für die, die den Test in Fun Generation 5/98 ver-

in:former

Das A und O bei Forsaken ist vorsichtiges Vorgehen. Wer einfach in die Räume heizt, ohne Vorsicht walten zu lassen, wird schnell sein Pixelleben aushauchen. Sammelt wirklich jedes Extra auf und rüstet Euren Gleiter bis zur maximalen Feuerkraft auf, gerade bei den Zwischengegnern werdet Ihr jede Rakete und jeden Schuß benötigen. Konzentriert Euch im Bounty Hunter-Mode immer auf einen Gegner, gegen alle drei auf einmal habt Ihr nicht den Hauch einer Chance.


Dieser Gegner spinnt ein blau schimmerndes Netz, das Euren Gleiter auf der Stelle hält



So manch' geheimer Raum enthält einige unangenehme Bewohner


Eine Rakete ist auf große Entfernungen immer die beste Waffe


Zwischengegner Beard wird sogleich heftigst unter Feuer genommen

säumt haben (Schande über sie). Im Jahr 2113 sieht es eigentlich gar nicht so schlecht aus für unseren schönen blauen Planeten. Die Wissenschaft ist hinter das Geheimnis der Kernfusion gekommen, die Erde erblüht in neuem Wohlstand, und die Menschen leben nebeneinander her, ohne sich gegenseitig zu bekriegen, sondern in Frieden und Einigkeit. Doch leider, wie eigentlich immer im Leben, läuft genau dann, wenn man es am wenigsten erwartet, etwas gewaltig daneben. Denn einer der riesigen Kernfusions-Generatoren explodiert mit einem gewaltigen Knall und äschert innerhalb weniger Minuten die gesamte Erdoberfläche ein. Nur wenige Exemplare der Gattung Homo sapiens überleben diese Katastrophe, der Rest verdampft unter der gigantischen Hitzewelle. Wie sollte es auch anders sein: schon kurz nach dem Super-GAU finden sich die ersten Fieslinge ein, die versuchen, aus dem Leid anderer Profit zu schlagen. Denn in den zerstörten Gebäudekomplexen, Höhlensystemen und gesunkenen Schiffen lagern Schätze von unermeßlichem Wert, die nur darauf warten, einen neuen Besitzer


Besonders beeindruckend bei Forsaken sind die spektakulären Light-Sourcing-Effekte

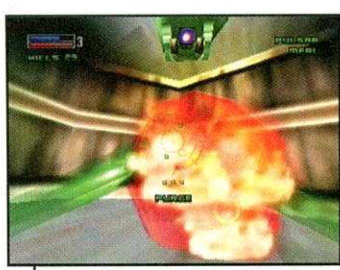

Sterbt Ihr nach Erreichen eines solchen Restart Points, müßt Ihr den Level nicht nochmal ganz von vorne beginnen


Im Zwei-Spieler-Modus sind regelrechte Hetzjagden absolut an der Tagesordnung

zu finden. Zwar schaffen es die Regierungen der vernichteten Staaten, noch ein notdürftiges Sicherheitssystem zu installieren, doch gegen den Ansturm der plündernden Söldner scheint kein Kraut gewachsen. Hier betretet Ihr als Spieler die Bildfläche. Jedoch nicht, wie bei anderen Titeln des Genres, als der rettende, ehrenhafte Held, sondern als der bösartigste der Schurken. Anders als bei der PlayStation-Variante könnt Ihr nur zwischen acht anstatt der vorherigen 16 Charaktere wählen, aber das stört bei dieser Zahl wohl kaum jemanden. Ihr bewegt Euch aus der beliebten Ego-Perspektive durch die 22 Single-Player- und 8 Multi-Player-Level, auch eine Außenansicht wurde extra für das Nintendo 64 integriert, doch spielerisch macht diese eher wenig Sinn. Euer Held bewegt sich mittels eines Pioncycles, einer Art fliegendem und bewaffnetem Motorrad durch die Descent-ähnlich angelegten Level; anders als bei Interplays Shooter dreht sich Euer Vehikel immer wieder in die Waagrechte, Spieler, die leicht die Orientierung verlieren, werden es den Programmierern zu danken wissen. Die Missionsziele sind bei Forsaken zwar unterschiedlich, meist bestehen sie darin, irgendwie aus dem Level, in dem man sich befindet, wieder herauszukommen. Aber ganz so leicht wird es Euch dann doch nicht


Hier zieht Matrix gerade noch einmal an unserem Kampfgleiter vorbei


Dieser Roboter sinkt blubbernd und glühend in die Tiefe


Die Geschütze an Decken und Wänden sind übel gefährliche Zeitgenossen

spielerprofil

Forsaken ist für jeden 3D-Freak und Grafikfetischisten das absolute Muß. Sowohl Einsteiger als auch Profis werden bestens bedient. Acclaims Edel-Shooter ist ein Titel, den niemand, der ein N 64 sein eigen nennt, versäumen sollte.

schwierigkeit

In fünf Stufen einstellbar; jeder Spieler, ob Einsteiger oder Vollprofi, wird hier auf seine Kosten kommen.

genrekollegen

Hexen 64 5/10 (N64, FG 9/97), Descent 2 8/10 (PSX, FG 5/97)





Die abgefahrene Architektur der Räume begeistert immer wieder



Im oberen Bild verabschiedet sich Spieler Eins gerade von Gefährt und Leben

gemacht, nicht nur die richtigen Schalter und Hebel müssen gefunden werden, sondern 17 verschiedene feindliche Kampfroboter versuchen, Euch das Leben so schwer wie möglich zu machen. Zusätzlich fügten die Herren von Iguana sechs Mini-Bosse und vier Endgegner ein, die die Ausgänge oder wichtige Passagen der Höhlensysteme bewachen. Anfangs ist Euer Pioncycle nur mit einem normalen Laser bewaffnet, im weiteren Spielverlauf findet man aber recht schnell weitere Extras. Insgesamt 14 verschiedene Waffen-Upgrades, Schildverstärker und Raketen warten nur darauf, von Euch eingesammelt und benutzt zu werden. Die sechs primären Waffensysteme können zusätzlich noch dreifach aufgerüstet werden, um die Schlagkraft Eures Gefährts zu erhöhen. Gesondert zu erwähnen sind hier, wie bei der PlayStation-Version die Transpulse-Kanone und der Beam-Laser; erstere ist in der Lage, um die Ecke zu schießen, da ihre Munition von Wänden abprallt, wohingegen letzterer jeglichen Gegner ruck-zuck in einen glühenden Klumpen Metall verwandelt, selbst auf richtig große Distanzen. Doch dieses Waffenarsenal habt Ihr bitter nötig, denn auch auf dem Nintendo 64 ist die Intelligenz der computergesteuerten Gegner wirklich überragend. Keiner wird plump auf Euch zufliegen und die Geschütze rauchen lassen, vielmehr schleichen sich die Feinde geschickt an und nutzen die Architektur der eigenwilligen Level perfekt aus. Wer also nur mit purer Gewalt vorgeht, wird schnell merken, daß hier kein Blumentopf zu gewinnen ist. Wem jedoch auch diese Herausforderung zu gering ist, der sollte bis zu drei Freunde einladen und sich mit diesen heiße Gefechte im hervorragenden Multi-Player-Modus liefern, selbst hier im 4-Player-Split-Screen geht Forsaken nur selten in die Knie. Haben Eure Freunde mal keine Zeit, könnt Ihr im Bounty-Hunter-Mode gegen drei andere computergesteuerte Söldner antreten, ein wirklich knüppelhartes Unterfangen, nur die besten haben hier eine Chance. Dieser Modus muß aber erst erspielt werden, wer Forsaken noch nicht durchgespielt hat, darf noch nicht losdüsen.


Auch beim Split-Screen-Spiel geht das Nintendo 64 nicht einmal in die Knie


Neu bei der Nintendo-Version: Eine 3rd-Person-Perspektive


Einer der zahlreichen Zwischengegner rauchend und ohne weitere reellle Abwehrchance



Wichtige Utensilien bleiben nach dem Ableben eines Feindes zurück


Hier kommt jede Hilfe zu spät: Unser Gefährt ist Asche

Unterschiede zwischen N64- und PlayStation-Version

	N 64	PlayStation
Spieler	1-4	1-2
Level Single Player	22	13+1
Level Multi Player	8	5
Schwierigkeitsgrade	5	4
Charaktere	8	16
Gegner	17	14
Waffen	14	14
Mini-Boss	6	0
Big Boss	4	4
FMV	Nein	Ja

Klappe, die Zweite

Gleich noch mal ein kräftiges Lob an Acclaim und Iguana. Auch die Nintendo-Version von Forsaken kann auf voller Linie überzeugen; sehr erfreulich hierbei: kein billiger Aufguß der PlayStation-Version, sondern ein regelrecht eigenständiges Spiel. Die Levelanzahl wurde von 14 auf 22 erhöht, dafür gerieten die einzelnen Abschnitte etwas kleiner, was vor allem der Orientierung zu gute



Feuer frei und Spaß dabei! Die Raketen donnern rauchend über das Feld der Verwüstung



Im Unterwasser-Level hinterlassen Geschosse und Projektile eine Blasenspur im kühlen Naß



Big Boss Manmek feuert Laserstrahlen und zielsuchende Raketen


Spacige Effekte machen Forsaken zu einer wahren Grafikorgie


Nach wie vor die absolute Superwaffe: Der Beam Laser



Sobald sich dieser Container öffnet, sollte man die Geschütze rauchen lassen

kommt. Ein weiterer Schwierigkeitsgrad ist auch auf dem Modul vorhanden, wem Forsaken jetzt noch zu schwer ist, dem ist wohl nicht mehr zu helfen. Das Erstaunlichste für mich aber war, daß Acclaims Edel-Shooter auf Nintendos 64-Bitter wirklich noch besser aussieht als auf der PlayStation, noch dazu ist es um einiges schneller. Die Texturen sind wirklich genial unterschiedlich, die Level wirken durch die extreme Glätte der Wände noch räumlicher; wen das leicht verwaschene Bild des N64 nicht stört, der wird sich hier kaum sattsehen können. Beim Sound muß man logischerweise gegenüber der Sony-CD-Maschine Abstriche machen, doch anders als bei dieser ist der Sound hier eher spacig, im Stile eines Robert Miles, als techno-orientiert. Die Steuerung ist schnell eingängig, mit Rumble Pack kommt noch ein bißchen mehr Live-Action-Feeling auf, doch auch ohne kommt man hier voll auf seine Kosten. Jeder, der ein Nintendo 64 sein eigen nennt, sollte nicht lange zögern, sondern kann bedenkenlos zugreifen, Highlights wie Forsaken sind eine echte Seltenheit, Ihr würdet Euch sicherlich ärgern, wenn Ihr diese Software-Perle an Euch vorüberziehen ließet.

Forsaken wird jeden 3D-Shooter-Fan rundum glücklich machen. Tolle topflüssige Grafik, die selbst Goldeneye alt aussehen läßt, ein passender Soundtrack und eine schnell eingängige direkte Steuerung, die auch Einsteiger nicht überfordert, lassen einem Forsaken schnell ans Herz wachsen. Die Gegnerintelligenz ist absolut brillant und kann sich gegen jeden anderen Titel des Genres durchsetzen. Wem das nicht reicht, der wird mit dem Multi-Player-Modus hervorragend bedient, lange Schlachten mit bis zu drei Freunden sind hier garantiert. Wer sowohl eine PlayStation als auch ein Nintendo 64 besitzt, kann bedenkenlos ein zweites mal den Geldbeutel zücken, er wird es sicher nicht bereuen.



Holger Gößmann - Götz Schmiedehausen

>>PASST DER MOVE?<<

Bust-A-Move 2



Wer flott genug ist, bereitet dem Gegner einige Probleme



Mit der Sternenkugel kann man alle Kugeln einer bestimmten Farbe verschwinden lassen


Punktgenau fliegt die blaue Kugel in die Lücke


Im Puzzle-Mode kann man sich die Route auswählen


Genaues Schießen ist bei diesem Level unbedingt erforderlich

Stop! Wer die PlayStation-Variante von Bust-A-Move 2 kennt oder den Test in der Fun Generation-Ausgabe 6/96 (lang, lang ist's her) gelesen hat, kann sich diesen Artikel sparen. Es handelt sich nämlich um eine 1:1-Adaption des Taito-Denkspielklassikers. Ja richtig, jenes Suchtspiel, in dem man bunte Blasen mittels einer Kanone in ein Spielfeld schießen muß, wo sie dann an der Decke oder an anderen Blasen hängen bleiben. Ziel ist es, den ganzen Bildschirm blasenfrei zu machen. Bringt man drei oder mehr gleichfarbige Blasen zusammen, platzen diese, und alle weiteren Kugeln, die damit die Verbindung zur Decke verlieren, fallen nach unten aus dem Bildschirm, was besonders im Zwei-Spieler-Modus für Freude sorgt. Dort tauchen die heruntergefallenen Blasen nämlich postwendend auf der gegnerischen Spielhälfte auf, wobei derjenige, der als erste eine gewisse Linie am unteren Bildrand unterschreitet, den kürzeren zieht. Für Leute, die es gern mit sich selbst aufnehmen, steht ein Time Attack-Modus zur Verfügung, der die Bestzeiten jeder Runde speichert.

in:former

Im Zwei-Spieler-Modus gibt es eine sehr effektive, wenn auch gefährliche Methode, den Gegner in die Knie zu zwingen. Baut an einem Rand des Bildschirms zwei gleichfarbige Steine zusammen und schießt dann, so schnell Ihr könnt, alle andersfarbigen Steine in beliebiger Reihenfolge so an diese, daß Ihr immer noch eine Bahn für den entscheidenden Schuß freihabt. Kommt dann die richtige Farbe, könnt Ihr Eurem Widersacher mächtig viel Blasen auf den Bildschirm zaubern. Ach und übrigens, die Tastenkombination für die Extralevel seht Ihr auf dem Screenshot.



Billig!

Zunächst ist man geneigt, Acclaim Geldmacherei mit einer billigen Konvertierung eines über zwei Jahre alten Games auf das N64 vorzuwerfen. Doch bei genauerer Betrachtung (vor allen des offiziellen Verkaufspreises) zeigt sich, daß Acclaim die Vorteile einer 1:1-Umsetzung auch an die Kunden weitergibt. So kann der geneigte N64-User für den Preis einer In-House-Entwicklung einen Klassiker erstehen, der zwar in puncto Technik weit hinter dem steht, was das Nintendo zu leisten vermag, aber mit seiner Einfachheit den Spieler immer wieder in seinen Bann zieht. Vor allen Dingen für einen kurzen Zock zwischendurch eignet sich Bust-A-Move 2 bestens. Und warum ein Spiel modifizieren, das so gut wie perfekt ist? Gegen einen menschlichen Gegner macht Taitos Game einfach tierisch viel Spaß und sorgt selbst zwei Jahre nach dem Release auf der PlayStation und dem Saturn noch für manchen unterhaltsamen Multi-Player-Abend und für Verwünschungen derbster Tonart, wenn einem der beste Freund den Bildschirm voller bunter Kugeln knallt. Welches Game kann das schon bieten?

spielerprofil

Spieler, die ohne Waffen, Blut und Mord auskommen und auch gerne mal das Hirn benutzen, liegen hier richtig. Bei Bust-A-Move 2 ist übrigens die Frauenquote wesentlich höher als beim durchschnittlichen Videospiel.

schwierigkeit

Absolut machbar. Man hat immer eine Chance auch einen noch so großen Blasenhaufen vom Bildschirm zu fegen.

genrekollegen

Bust-A-Move 2 8/10 (PSX, FG 6/96), Bust-A-Move 3 9/10 (Sat, FG 6/97)

Wer noch kein Bust-A-Move sein eigen nennt, holt sich das Teil, weil es immer noch unvergleichlich viel Laune macht, bunte Blasen in ein rechteckiges Spielfeld zu schießen, wie blöd das auch immer klingen mag. Außer ein paar neu eingespielten Melodien gibt es aber keine Unterschiede zur PlayStation-Fassung, und so ziehen Besitzer von Sonys Konsole natürlich die billigere Platinum-Version von Bust-A-Move 2 vor. Trotzdem ist Taitos Knobelspiel für 99,- DM sicherlich eine lohnende Anschaffung und ganz bestimmt auch eine adäquate Produktpalettenerweiterung für das N64.



Uwe Dietrich - Götz Schmiedehausen

>>LOS - PAGE RAM!<<

Rampage World Tour



Dieses Extra verheißt nichts gutes



Lizzy läßt sich hier ein paar Passanten schmecken


Nach jeder Runde wird Euch das Ausmaß der Zerstörung aufgelistet


In München wütet Ihr stilecht mit Bergen und Neuschwanstein im Hintergrund


Kaum zu glauben, es ist wirklich ein N64-Spiel...

Wer kennt sie nicht, die Low Budget-Filme der fünfziger und sechziger Jahre, in denen riesengroße Mutantenmonster wie Godzilla oder King Kong ganze Städte in Schutt und Asche legen. Obwohl wir ja alle höchst pazifistische Zeitgenossen sind, spielt Midway auf eventuell vorhandene, niederste Urinstinkte an, nämlich selbst einmal mit Hand an zu legen, um als spontanes Abbruchunternehmen im Monsteroutfit tätig zu werden. Genau deshalb tritt Rampage World Tour auf den Plan. Kennern der Videospielszene dürfte dieser Titel nicht ganz unbekannt vorkommen. In den Spielhallen und auf dem C-64 sorgte Rampage für eine Menge Spaß. Konnte man diesen aber in die 64-Bit-Dimension hinüberretten?

If it looks good, eat it...

Aufgabe ist es, mit einem von drei Monstern (Riesenaffe, Godzilla-Klon oder Werwolf) quer durch die Welt zu reisen und sämtliche Städte dem Erdboden gleich zu machen. Einfach ein Gebäude hochgeklettert, ein paar ordentliche Schläge plaziert und das Haus stürzt in sich zusammen. Natürlich lassen sich die Bewohner das nicht so ohne weiteres gefallen. Mit MGs, Flammenwerfern, Panzern, Hubschraubern und in Washington sogar mit UFOs (Independence Day läßt grüßen!) setzen sich die aufgebrachten Leute zur Wehr. Doch diesem Widerstand ist schnell ein Ende bereitet, indem Ihr vorwitzige Soldaten und Passanten einfach verspeist. Außerdem sind in den Gebäuden immer wieder Leckereien und Bonusgegenstände zu finden, die Euch z.B. einen Feueratem bescheren oder auch einfach nur die Energieleiste füllen.

Findet Ihr bei Eurer Bausanierungsarbeit ein Flaggensymbol, könnt Ihr in ein neues Land reisen. Wenn Ihr doppelt soviel Zerstörung anrichten wollt, besteht die Möglichkeit, auch zu zweit oder dritt auf World Tour zu gehen.

in:former

Rampage war ein recht erfolgreicher Spielhallenautomat, in den so mancher sein sauer erspartes Taschengeld warf. Midway bringt eine fast identische Umsetzung auf das Nintendo. Des weiteren gibt es noch eine PlayStation-Version von Rampage World Tour.

spielerprofil

Geeignet für Leute, die mit Tränen in den Augen an die vergangenen Tage der Konsolenspiele zurückdenken und keinen Wert auf hoch-technischen Schnickschnack legen.

schwierigkeit

Selbst wahre Joypad-Dilettanten werden bei Rampage World Tour Erfolg verzeichnen

genrekollegen

Sind keine bekannt

Godzilla vs. King Kong

Rampage World Tour ist ein zweischneidiges Schwert. Zum einen ist die Grafik sehr witzig geraten, und die versteckten Gags lassen einen des öfteren schmunzeln. Hat man aber keine Freunde parat, die mit einem zusammen die Städte plattwalzen und als Prügelknaben herhalten, macht sich schnell Langeweile breit. Zu eintönig sind die Aufgaben, zu wenig unterschiedlich die Gegner. Abgesehen davon lockt das Spielprinzip des Sidescrollers nur noch hartgesottene Spielhallenpuristen hinterm Ofen vor. Auf einer anderen Konsole mag Rampage World Tour noch seine Berechtigung haben, auf dem Nintendo ist es definitiv fehl am Platz.

Mit Rampage World Tour versuchte Midway den Ruhm der Spielhallen-Version wieder aufleben zu lassen. Leider kann das Spielprinzip in einer Welt der dritten Dimension nicht mehr überzeugen - trotz schnuckeliger Grafik und witzigen Gags. Wer immer wieder Freunde mit vor der Konsole hocken hat und es gerne etwas simpler mag, kann mal reinschauen. Für alle anderen ist ein Preis-Leistungs-Verhältnis nicht gegeben.



5 von 10

Grafik	7
Sound	5
Gameplay	5

Spieler:	1-3
Level:	120+
Besonderheiten:	Memory Pak, Rumble Pak
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Midway
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Mai
Ca. Preis:	149,- DM



PLAY NOW !

Hotline:

0541/33515-0



Sony Playstation Neu

Titel	Preis
Alundra	99,90
Armored Core	99,90
Ayrton Senna Racing 2	99,90
Beast Wars	89,90
Bugriders	89,90
Castlevania	99,90
Clock Tower	89,90
Constructor	99,90
Crime Killer	99,90
Deathtreap Dungeon	99,90
Diablo	99,90
Forsaken	99,90
Frankreich`98	99,90
Gex 3D	99,90
Gran Turismo	109,90
Indy 500	89,90
Iznogoud	89,90
Jet Raider 2	79,90
Klonoa	89,90
Lucky Luke	99,90
Match Day 3	99,90
NBA Fastbreak`98	79,90
NBA Pro´98	99,90
Need for Speed 3	99,90
NHL Face Off`98	89,90
One	89,90
Point Blank	99,90
Powerboat Racing	99,90
Reboot	99,90
Resident Evil 2	99,90
Riven	109,90
Skullmonkeys	99,90
Snow Racer`98	99,90
Spawn	89,90
Star Wars Master of T.Käsi	89,90
Streetfighter Collection	99,90
Treasures of the Deep	99,90
Versus	99,90
VMX Racing	99,90
WWF: Warzone	99,90

Fast alle Spiele auch GEBRAUCHT!

Versand & Laden:
Goethering 3
49074 Osnabrück
Tel.: 0541/33515-0
Fax.: 0541/33515-55

Laden:
Jöllenbeckerstr.50
33613 Bielefeld
Tel.: 0521/124207

NINTENDO 64

Nintendo 64 Neu

Titel	Preis
Aerofighter Assault	149,90
Chameleon Twist	139,90
Cruis´n the World	99,90
Cruis´n USA	99,90
Diddy Kong Racing	99,90
FIFA ´98	139,90
G.A.S.P.	139,90
Geomon	139,90
Madden`98	129,90
Mischief Makers	99,90
Mystical Ninja	139,90
NBA Courtside	99,90
NBA Pro´98	149,90
Olympic Hockey	129,90
San Fransisco Rush	139,90
Snowboard Kids	99,90
WCW vs Nitro	149,90
WCW vs NWO	149,90
Yoshie´s Story	99,90



Sega Saturn Neu

Titel	Preis
Bust-a-move	89,90
Croc	99,90
House of the Dead+Gun	129,90
Marvel Super Heroes	99,90
Resident Evil	99,90
Steep Slope Sliders	99,90
Winter Heat	99,90
Burning Rangers JP.	119,90
Dragon Force 2 JP.	119,90
House of the Dead JP.	119,90
Thunderforce JP.	139,90
Vampire Savior JP.	159,90
X-Men vs.Streetfighter JP.	149,90

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

VORBESTELLUNGEN

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS:
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN: RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN !

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-MI. 10.00 BIS 18.30 UHR
DO.+FR. 10.00 BIS 19.30 UHR
SA.10.00 BIS 16.00 UHR

PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN.
ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SCHECK (ABZÜGL. 2,-DM BEARBEITUNGSGEBÜHR).

SONSTIGE INFORMATION

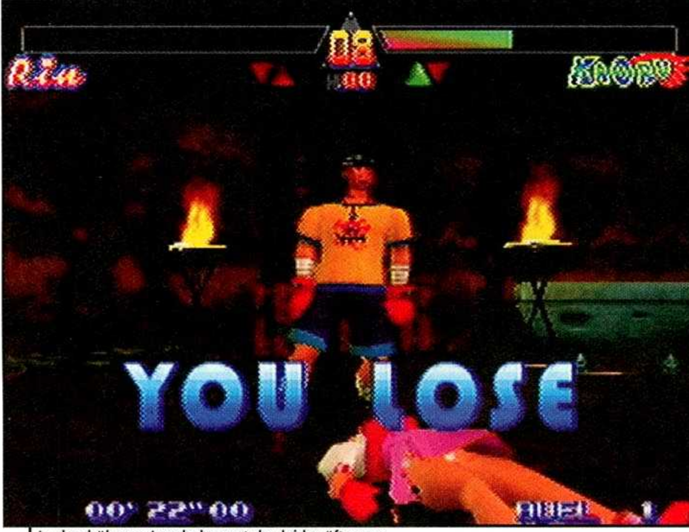
KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 3,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wer absichtlich defekte Artikel verkauft macht sich strafbar.

Uwe Dietrich - Götz Schmiedehausen

>>G.U.L.P. Testers BADream<<

G.A.S.P.!! Fighters NEXTream



In den höheren Leveln kommt das leider öfter vor


Der winterliche Kampfschauplatz ist sehr stimmungsvoll geraten

Die japanische Entwicklungsabteilung dieses Spiels nimmt den Mund ganz schön voll. G.A.S.P., was soviel bedeutet wie Generation of Arts, Speed and Power, trägt den verheißungsvollen Untertitel „Fighters NEXTream". Ob es aber wirklich der nächste Traum der Konsolenprügler ist, wird dieser Test zeigen.

Scheinbar sind die Träume nicht so groß, oder zumindest ist man mit dem, was es seit jeher gab, rundum zufrieden. Warum sollte also G.A.S.P. nicht auch wie jeder andere x-beliebige 3D-Prügler mit acht verschiedenen Kämpfern aufwarten? Die Charaktere reichen vom unschuldigen kleinen Mädchen bis zum durchgeknallten Irren mit dem dreckigen Grinsen. Hat man sich seinen Recken ausgesucht und im Trainingsmodus ein paar der einfallslosen und unspektakulären Moves einstudiert, geht es zur Sache. In echten 3D-Hintergründen kloppt man sich mehr oder weniger motivationslos die Augen blau. An den Kampfschauplätzen steht je nach Szenario allerlei dreidimensionale Körper in Form von Gerümpel herum (Kisten, Polizeiabsperrungen, Kerzenleuchter etc.), um das die Kamera wilde Schwenks macht, was zur Übersichtlichkeit im heißen Gefecht nicht gerade beiträgt. Steht ein Objekt direkt vor der Kamera, wird dieses transparent dargestellt. Ganz nett ist jedoch die Möglichkeit, diverse Gegenstände kaputtschlagen zu können. In einer Höhle stehen so zum Beispiel ein paar Fackeln, die, wenn Ihr sie umhaut, ein kleines Feuerchen entfachen.

in:former

Um erfolgreiche Moves durchzuführen, solltet Ihr die verschiedenen Button-Kombinationen auf die C-Knöpfe legen. Die Command-List, die Euch im Trainingsmodus angeboten wird, ist leider recht dürftig. Daher heißt es, wild rumdrücken und schauen, was passiert. Abgesehen davon solltet Ihr G.A.S.P. lieber zu zweit spielen, da kommt mehr Freude auf; und Euer Mitspieler kann verhindern, daß Ihr aus Versehen einschlaft.

Create your own Fighter...

Ein Novum, das G.A.S.P. zu bieten hat, ist sicherlich der Edit-Mode, in dem Ihr Euren eigenen Fighter zusammenstöpseln könnt. Von der Frisur, über die Klamottenfarbe bis hin zur Körpergröße und -breite dürft Ihr alles einstellen. Schöner wäre aber gewesen, wenn sich die Programmierer ein bißchen mehr mit den Animationen und der Dynamik der Kämpfer beschäftigt hätten. G.A.S.P. spielt sich wie Kaugummikauen unter Wasser. Geht Euer Prügelknabe zu Boden, dauert es scheinbar ewig, bis er wieder aufsteht. Euer Gegner kann Euch gemütlich eine einschenken, ohne daß Ihr dem irgendwie ausweichen könnt.

Ein weiteres Manko ist die Steuerung. Zum Bewegen Eurer Figur könnt Ihr nur das Steuerkreuz benutzen. Analogstick gleich Fehlanzeige. A- und B-Button bewirken einen Schlag bzw. Tritt, und der R-Knopf ist zum Blocken da. Des weiteren dürft Ihr die restlichen Buttons im Optionsmenü selber konfigurieren.

spielerprofil

Hardcore-Prügelfans, die wirklich jeden Titel haben müssen, sollten mal probespielen. Alle anderen: Finger weg!

schwierigkeit

Der Härtegrad gegen den Computer ist einstellbar und im Großen und Ganzen fair. Die Versuchung, die Konsole nicht ausmachen zu wollen, ist zu hoch.

genrekollegen

Dark Rift 7/10 (N64, FG 9/97), Clayfighter 63 1/3 6/10 (N64, FG 1/98), Fighters Destiny 8/10 (FG 3/98)

Weder das Gefühl von Art noch von Speed, geschweige denn von Power wollte sich bei mir in Bezug auf G.A.S.P. einstellen. Zu groß sind die Schwächen von G.A.S.P., als daß man dieses Spiel als den Traum der Prügelfans bezeichnen könnte. Es wird also noch mal ein paar Monate dauern, bis die Liebhaber von Beat'em Ups auf dem Nintendo voll zufriedengestellt werden. Angesichts von Spielen wie Fighters Destiny oder Dark Rift wird die Wartezeit jedoch gut zu nutzen sein.



Anfangs stehen Euch acht verschiedene Fighter zur Verfügung



Im Edit-Mode könnt Ihr Euren eigenen Kämpfer vom Scheitel bis zur Sohle selbst zusammenbauen


Yuma hat gerade unerfreuliche Bekanntschaft mit Kais Ellenbogen gemacht



5 von 10

Grafik	6
Sound	6
Gameplay	5

Spieler:	1-2
Level:	10
Besonderheiten:	Memory Pak, Rumble Pak
Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCEO
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP-Import
Ca. Preis:	149,- DM



02352-953350 02352-953285

24H BESTELLFAX: 02352-953349

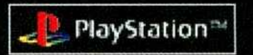
Öffnungszeiten: MO-FR 10.30 - 18.30 UHR



Titel		Preis
Batman & Robin	Dt	95
Biofreaks	Us	109
Bloody Roar	Dt	79
Breath of Fire 3	Us	109
Broken Sword	Us	109
Bushido Blade	Dt	84
Bushido Blade	Dt	84
Bushido Blade 2	Jp	129
Bust a Move 3	Dt	69
Cardinal Syn (Juni)	Us	109
Clock Tower	Dt	88
Crime Killer	Us	109
Dark Omen	Dt	84
Dead or Alive	Us	109
Deathtrap Dungeon	Dt	88
Diablo	Dt	79
Einhander	Us	109
Fifa Soccer 98	Dt	79
Final Fantasy Tactics	Us	109



Titel		Preis
Final Fantasy Tactics Hintbook	Us	29
Gex 3 D	Dt	88
Forsaken	Dt	88
Saga Frontier	Us	109
Gran Turismo	Dt	95
Gran Turismo	Us	109
Nagano Olympics	Dt	95
Indy 500	Dt	88
Shadow Master	Dt	79
Lode Runner	Us	109
Lucky Luke	Dt	88
Masters of Teräs Käsi	Dt	88
Skull Monkeys	Dt	79
Tekken 3	Us	109
Men in Black	Dt	88
NBA Hangtime	Dt	95
NBA Pro 98	Dt	95
NBA Shootout 98	Us	109



Titel		Preis
Need for Speed 3	Dt	84
Nightmare Creatures	Dt	88
NewMan Haas Racing	Dt	84
NHL Powerplay 98	Dt	79
One	Dt	88
X-Men vs Street Fighter	Us	109
Reboot	Dt	84
Pandemonium 2	Dt	79
Parasite Eve	Jp	139
Pax Corpus	Dt	79
Pitfall 3 D	Dt	88
Tenchu	Jp	129
Tactics Orge	Us	109
Premier Manager 98	Dt	95
Pro Pinball - Timeshock	Dt	88
Rascal	Dt	84
Resident Evil 2	Dt	95
Resident Evil 2	Us	129
Road Rash 3 D	Dt	88



Titel		Preis
World Cup 98	Dt	88
Golden Goal 98	Dt	88
Tommi Mäkinen Rally	Dt	88
Bomberman Wars	Jp	12
Alundra	Dt	88
Breath of Fire 3	Dt	88
Broken Helix	Us	49
Tomb Raider - Platinum	Dt	49
Tekken - Platinum	Dt	49
Tekken 2 - Platinum	Dt	44
Crash Bandicoot - Platinum	Dt	44
Mdk	Us	49
League of Pain	Us	49
Overblood	Us	49
Rigdge Racer Revolution	Dt	49
Wipeout 2097 – Platinum	Dt	49
Ballblazer Chmapions	Us	49
Nba Hangime	Us	49
Croc	Us	49



Zubehör	Preis
5 in 1 Playstick für Standard Joypad....	22
Action Replay Pro..................................	69
Dual Shock Rumble Analog Controller	99
Infrarot Joypads (2 Stück)..................	69
Laser Pointer Machine Lightgun...........	89
Movie Card für Video Cds......................	189
Multinorm Playstation incl. Rgb Kabel.	349
SUN! Joypad (Turbo & Slowmotion)....	25
SUN! Joypad Extension Kabel..............	15
SUN! Joypad..	22
SUN! Link Kabel....................................	18
SUN! Memory Card 1080 Block............	99
SUN! Memory Card 120 Block..............	39
SUN! Memory Card 15 Block................	22
SUN! Memory Card 360 Block..............	59
SUN! Rgb Kabel Pro mit extra Audio....	22
SUN! Rgb Kabel.....................................	18



Die Sun! Memory Cards!
Erhältlich in 5 Farben - 8-72 Meg!
Exklusiv bei Sunflex!

NINTENDO 64

Titel		Preis
Action Replay Pro	Dt	89
Extreme G	Dt	99
Fifa Soccer 98	Dt	129
G.A.S.P.	Dt	129
Infrarot Joypad	Dt	99
Joypad Extension	Dt	15
Joypad mit Turbo / Slowmotion	Dt	39
Memory Card 1 Meg	Dt	25
Mission Impossible (Juni)	Dt	Cal
Multinorm Adapter Pro	Dt	29
Mystical Ninja	Dt	129
Nba Pro 98	Dt	129
Rumble Pak	Dt	19
Rumble Pak + 1 Meg Memory	Dt	39
Wcw Vs Nwo	Dt	129
Yoshis Story	Dt	88
Weitere Angebote auf Anfrage		Cal

HÄNDLERBETREUUNG

Tel. 02352-953279
Fax 02352-953280

- Solltet Ihr mehr als 3 Spiele monatlich bei uns bestellen, erhaltet Ihr eine Memory Card Gratis !
- Versandkostenfrei schon ab 2 Spielen !
- Cheat Service - Auf Wunsch senden wir Euch mit der Bestellung aktuelle Cheats zu euerem Spiel!
- Bis 16.00 Uhr bestellte Lagerware verlässt noch am selben Tag unser Haus
- Vorbestellung jederzeit möglich

ACHTUNG HÄNDLER

Durch Eigenproduktion in China bieten wir Top Preise für Zubehör wie z.B. Joypads , Memory Cards und diverse Kabel. Erkundigen Sie sich jetzt bei unserer Händlerbetreuung ,die Ihn gerne ein persönliches Angebot erstellen wird.

NEU BEI SUNFLEX !
Airbrush
Für deine Console, Joypads, Memory Cards





*Bei Drucklegung noch nicht erschienen - Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwST.. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte sind Kursabhängig - Es wir keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Versandkosten 9,90 DM Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen gerne auf Wunsch zusenden..

Andreas Binzenhöfer – Philipp Noack

Airboarder 64



Mit spektakulären Stunts läßt sich die Turbo-Leiste wieder auffüllen



Die Namen der Tricks werden nach jedem Kunststück angezeigt

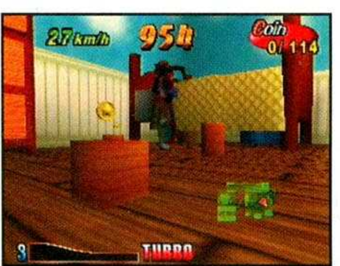
Nachdem Human Entertainment mit dem Formel 1-Spiel Human Grand Prix in Deutschland selbst mit der Originallizenz keinen bedeutenden Erfolg verbuchen konnte, versucht man jetzt mit Airboarder 64 Nintendos Familienkonsole zu erobern. Da mit Snobow Kids und vor allem Nintendos 1080° der Snowboard-Markt vorerst versorgt sein dürfte, fährt man seit neuestem mit sogenannten Airboards, die nicht unwesentlich an die Hoverboards aus „Zurück in die Zukunft II" erinnern, durch die Gegend. Die Vorteile liegt auf der Hand: Dank des Düsenantriebs kann man sowohl bergauf „fliegen", als auch jede Menge neuer Tricks und Stunts ausführen. Nun will der Umgang mit einem derartigen Board aber erst einmal gelernt werden. Doch zum Glück gibt es den Lecture-Modus; nach ausführlicher theoretischer Einweisung hat man die Möglichkeit, sich auf einem Übungsparcours Schritt für Schritt an die Welt des Extreme Sports heranzuwagen. Fühlt man sich fit genug, kann man mit einem von acht (anfangs vier) Boardern am Streetwork teilnehmen. Mit einem der vier Boards, die sich hauptsächlich in Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit unterscheiden, bestreitet man eine der fünf Strecken. Während das Hauptziel darin besteht, die gelbgekennzeichneten Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits zu durchfahren, kommt es sekundär darauf an, möglichst viele Punkte mit Stunts, Slides und Tricks einzuheimsen. Der Weg zum Ziel ist dabei nicht fest vorgeschrieben, sprich man kann alles, was man in der Umgebung findet, zum Punktesammeln ausnutzen. Von Geländern und Mauern, über Tonnen, Halfpipes und sogar Schaukeln bis hin zu Brücken und Wasserfontänen kann einfach alles mitgenommen werden, was Spaß machen könnte. Sollte die Zeit bis zum nächsten Checkpoint einmal knapp werden, hilft einer der drei wiederaufladbaren Turbos aus. Jede der fünf Strecken (ein Park mit Sprungschanzen, eine verschneite Stadt, ein Wald mit Brücken, eine verwinkelte Insel und ein überdimensionales Zimmer mit Mäuselöchern) ist in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen anwählbar und nur mehr oder weniger realistisch. Für Freunde der Abwechslung wurde ein Coin-Modus integriert, bei dem es darauf ankommt, möglichst schnell alle Münzen, die im jeweiligen Gelände verteilt sind, einzusammeln. Wer gerne schnell fährt, darf im Time-Attack-Modus zeigen, was er aus einem Airboard kitzeln kann, und Leute die einfach nur Spaß haben wollen, können sich beim Free Run so richtig austoben. Für die kleine Party zu Hause wurde natürlich auch an einen Zwei-Spieler-Splittscreen-Modus gedacht.

in:former

Im Time-Attack lohnt es sich meistens am Start den ersten Turbo zu verbraten, ansonsten sollte man damit sehr sparsam umgehen und möglichst nur an Steigungen oder nach Stürzen auf die Beschleuniguns-Taste drücken. Mit entsprechenden Tricks und Stunts lassen sich übrigens zusätzliche Turbos verdienen.

Mehr Air als Boarder

Die Idee, mit Hovercrafts durch die Gegend zu düsen, hat sicherlich seine Reize, doch leider scheitert es etwas an der Umsetzung. Die Tricks sind zu mindestens fünfzig Prozent unglaublich unrealistisch, und aufgrund der hohen Sprünge verliert man so zu schnell die Übersicht. Statt mehrere Modi anzubieten, hätte man lieber auf den ein oder anderen verzichten und dafür die restlichen gründlich überarbeiten sollen. Nichtsdestotrotz ist die Anzahl der möglichen Tricks absolut ausreichend, und wer sich einfach nur mal austoben will, kommt immerhin auf seine Kosten. Etwas schade ist allerdings das Fehlen jeglicher Gegner auf dem Kurs, anstatt immer nur gegen die Zeit zu fahren, wäre es doch viel interessanter, einem ebenbürtigen Computerboarder gegenüberzustehen.



Im Coin-Modus muß man so schnell wie möglich alle Münzen einsammeln



Im Time-Attack-Modus ist der jeweils nächste Checkpoint rot gekennzeichnet

spielerprofil

Skate- und Snowboardfahrer werden schon alleine am Free Run ihre Freude haben. Hauptsächlich werden aber Menschen angesprochen, die das schnelle, leicht spektakuläre Spiel für zwischendurch suchen.

schwierigkeit

Je nach Modus unterschiedlich. Der Streetwork-Modus ist nur mit der entsprechenden Übung und etwas Zeit zu meistern. In den restlichen Modi geht es primär darum, neue Rekorde aufzustellen.

genrekollegen

Snobow Kids 6/10 (N64, FG 2/98), 1080° 9/10 (N64, FG 5/98), Steep Sloop Sliders 8/10 (SAT, FG 1/98)

Airboarder 64 ist das schnelle Spiel für zwischendurch für alle Skate- und Snowboard-Freaks. Leider fehlt etwas der Tiefgang und vor allem der nötige Feinschliff. Alles in allem wirkt es eher wie ein unausgereiftes Party-Spiel als ein ernstzunehmender 1080°-Konkurrent.





Das Poster fehlt

Max-Planck-Str.

Teil 23: Der Urlaub

Da war es mal wieder soweit, Kai und Götz meldeten sich als urlaubsbedürftig im Kurort Jamaika an, um der Hetze des Alltags zu entfliehen. Zur völligen Verwirrung der Videospielszene flogen sie jedoch nicht allein, sondern nahmen auch Klaus Hartwig, seines Zeichens Chefredakteur der Next Level und Schlagerfreund mit Sonne im Herzen, mit an den Karibikstrand. Entgegen der allgemeinen Ansicht, hinter den Kulissen der Zeitschriften würde nur Haß und Mißgunst herrschen, brezelte man zwei Wochen konfliktfrei am Strand herum und missionierte, ausgestattet mit insgesamt achtzig essentiellen Songs deutschen Liedguts wie „Fiesta Mexicana", „Griechischer Wein" oder „Über den Wolken", sowohl die einheimische als auch die aus aller Herren Länder angereisten Mitmenschen zu glücklicheren Erdenbürgern, die sogar auf Kommando „Hossa Schlagerfreunde" in die Brandung gröhlen konnten.

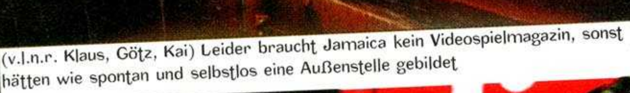
Währenddessen war auch endlich Holgers Traum in Erfüllung gegangen, anläßlich seiner x-ten Schlagerpartie bekam er im Würzburger Airport den „Schlageroscar" für herausragende Leistungen in irgendetwas, woran sich niemand mehr erinnern konnte, verliehen.

Fabian hingegen konnte die Rückkehr seines heißgeliebten Chefs (und Dönerlieferanten) Götz kaum erwarten, schickte ihn aber aus Mitleid bisher nur einmal auf den Weg, um sich eine der begehrten türkischen Spezialitäten frei Haus liefern zu lassen. Immerhin witterte Götz gerade in puncto Fußball-Meisterschaft Morgenluft, die jedoch gerade zwei Tage vor Druck dieser Ausgabe durch das schmerzhafte 3:2 der Lauterner gegen Gladbach wieder getrübt wurde. Ob er zum Saisonende doch noch jubilieren konnte, wißt Ihr bei Erscheinen des Heftes natürlich schon, wir reichen wie immer die Reaktionen nach.

Nach dem Ausflug unter Palmen hat Kai zusammen mit Klaus seine Liebe zu dem Geheimbund der Illuminaten, den Schriften Robert Anton Wilsons und Timothy Leary wiederaufleben lassen und sucht nach wie vor nach einer obskuren KLF-Platte mit dem Titel „1987". Falls irgendjemand die Scheibe hat, melde Dich dringenst unter 0931/ 40 43 715. Kai wird Dir mit Sicherheit zum Dank ein Denkmal rendern.

Kai durfte auch einmal fotografieren

Das Gegenstück zu dieser Aufnahme könnte eventuell bei den Hamburger Freunden erscheinen



(v.l.n.r. Klaus, Götz, Kai) Leider braucht Jamaica kein Videospielmagazin, sonst hätten wie spontan und selbstlos eine Außenstelle gebildet



Zwar etwas unterbelichtet, aber dafür nicht virtuell. Götz (6.v.r.) mußte beim Spiel gegen Teile der jamaikanischen Nationalmannschaft feststellen, daß Fußball in Wirklichkeit und ohne Joypad extrem schwierig ist

Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt.

Um unsere Tests noch leserfreundlicher zu machen, wird die Quintessenz des Textes mit ein paar kurzen Worten am Schluß zusammengefaßt. Das Spielerprofil, das Ihr in einem Kasten findet, erklärt kurz, für wen das Spiel besonders geeignet ist. Die Angabe des allgemeinen Schwierigkeitsgrades erklärt, wie schwierig es sein wird, das Spiel durchzuspielen. Die Genrekollegen zeigen Alternativen zu dem getesteten Titel auf, wobei die angegebenen Wertungen auch immer in Relation mit der Altersangabe (Heftnummer) und dem System gebracht werden sollten.

Die vier Wertungsnoten lassen sich folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.



Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

FRANKREICH '98 -

NINTENDO 64

Über das internationale Abschneiden der deutschen Teams sollte dieses Jahr einfach der Mantel des Schweigens gebreitet werden. Der FC Bayern und Borussia Dortmund haben sich gegenseitig beharkt, und letztendlich ist keiner ins Finale gekommen. Zwar hat der VfB Stuttgart das Pokalfinale erreicht, doch leider ist dieser Wettbewerb ebenso bedeutungsvoll wie das Spiel um den Aufstieg in die B-Klasse Kreis Gumpertsreuth. Doch spätestens zur Fußball-WM in Frankreich wird das alles der Vergangenheit angehören. Nichts gegen ein spannendes Europapokalspiel, aber ein Duell Deutschland gegen Holland läßt sich an Dramatik und Spannungen wahrscheinlich nur schwerlich überbieten. Wenn es darum geht, die eigene Nationalmannschaft anzufeuern, werden Feinde zu Freunden, und jeder hat seinen Spaß. Wer trotz intensiver Fernsehberichterstattung nicht genug von der WM-Atmosphäre bekommen kann, der ist mit Frankreich '98 - Die Fußball-WM aus dem Hause Electronic Arts an der richtigen Adresse. Zum ersten Mal in der Geschichte der Videospiele erscheint zur Weltmeisterschaft ein qualitativ hochwertiges Lizenzprodukt, ein Schritt, der von allen Käuferschichten sicher mit Freude begrüßt wird, ist man doch in der Vergangenheit vielleicht schon mal auf einen Totalausfall à la World Cup USA von US Gold hereingefallen.



Noch immer hilft ein Pfeil beim Ausführen von Ecken, Freistößen und Abschlägen



Flanken führen regelmäßig zum Torerfolg



Der Schiedsrichter ist immer voll auf der Höhe des Geschehens

A different look - a different feeling

„Was hat sich denn geändert?" - so wird in Bezug auf dieses Produkt wohl die essentielle Frage lauten. Zuerst fällt mit Sicherheit auf, daß man den Begriff „offizielles WM-Pro-






















PLAYSTATION

Es ist zweifelsohne erstaunlich, welche Auswirkungen eine Fußballweltmeisterschaft auf sämtliche Bundesligafußballer ausstrahlt. Selbst Mehmet Scholl, der die ganze Saison über relativ glücklos agierte, riß sich am Riemen und steigerte sich kurz vor dem Sportereignis des Jahres zur Bestform. Es wurden sogar Stimmen laut, die das Ende der Verbannung von Stefan Effenberg oder Lothar Matthäus forderten. Bei Electronic Arts muß jedoch nicht erst jemand laut werden, um ein weiteres Sequel auf die Beine zu stellen. Mit schöner Regelmäßigkeit wird ein um das andere Update auf den Markt gebracht. In letzter Zeit war dann auch glücklicherweise wieder ein deutlicher Anstieg der Qualität zu verzeichnen, FIFA 98 - Die WM-Qualifikation bekam nicht umsonst die begehrte 10 von 10. Daß eine weitere Version folgen würde, war den meisten Käufern mit Sicherheit klar, daß sie jedoch bereits vor Anpfiff des Eröffnungsspiels der Nachfolger in den Handel kommen würde, daran hat wohl niemand ernsthaft geglaubt. Das Positive an der ganzen Geschichte ist für den finanziell stark belasteten Konsolenbesitzer (auf Forsaken, Resident Evil 2, Gex 3D, Tekken 3, Gran Turismo und The Need for Speed wollen nur die wenigsten verzichten!) gleichzeitig wohl auch negativste Gesichtspunkt: Frankreich '98 - Die Fußball-WM wurde dermaßen stark verbessert und mit dem letzten Feinschliff versehen, daß eigentlich kein Weg an diesem Spiel vorbeiführt.



Hohe Bälle werden elegant mit der Brust gestoppt



Vor Spielbeginn wird die jeweilige Nationalhymne angespielt

Better than the rest

Die gravierendste Veränderung erfuhr eindeutig die Spielgeschwindigkeit. Während der Vorgänger in manchen Spielsituationen den Spielfluß nicht richtig aufrechterhalten konnte, überzeugt das vorliegende Produkt in dieser Disziplin bis ins letzte Detail. Egal ob es sich um schnelle Konter oder raffinierte Doppelpässe handelt, das gelungene Handling leidet nie unter nervenden Slowdowns. Um dies zu ermöglichen, mußte jedoch ein Kompromiß eingegangen werden, der beim direkten Vergleich der beiden FIFAs in manchen Situationen deutlich wird. Ging die Engine beim Vorgänger aufgrund verschwenderisch hoher Framerates gerne in


Auf dem Trikot kann man dank Bit-Map-Technologie sogar den Bundesadler erkennen





Malerisch: Besonders der Sonnenuntergang wurde grafisch gut umgesetzt, steht allerdings nur auf dem Nintendo 64 zur Verfügung



Das Replay läßt einen prekäre Situationen nochmals aus verschiedenen Perspektiven begutachten

in:former

Frankreich '98 steht und fällt mit seinen Specialmoves. Selten war eine Anleitung für ein Spiel so wichtig. Erst wenn man Direktabnahmen, Hakkentricks und Schwalben auch blind beherrscht, kommt die ganze Stärke dieses Spielmoduls zum Tragen. Das Motto lautet deshalb: „Nicht resignieren, sondern üben, üben, üben!" Wie sagt man so schön: „Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen." O.k., da gab es mal die Geschichte mit der Nationalmannschaft und dem Flugzeugabsturz, aber das ist ein anderes Kapitel...

dukt" sehr wörtlich genommen hat. Ab sofort gibt es keine Vereinsmannschaften mehr und auch keinen kurzweiligen Hallen-Modus. Dafür hat man sich aber ansonsten mächtig ins Zeug gelegt. Vor allem die Präsentation verdient durch die Bank Bestnoten: echte Trikots, alle WM-Stadien, authentische Teams, ja sogar an Nationalhymnen, Snickerswerbung und das Golden Goal wurde gedacht. Obwohl ein Modul bekanntlich deutlich weniger Speicherplatz bietet als eine CD, hat man auch das letzte Detail liebevoll herausgearbeitet. Die Spieler gestikulieren nach spannenden Situationen wie wild, fassen sich enttäuscht an den Kopf oder treten wutentbrannt die imaginäre Kamera vom Stativ. Was sich bei Spielbeginn ankündigt, sprich Dehnübungen, Lockerungsgymnastik und ähnliches, setzt sich im Verlauf des Spiels fort. Die guten Ansätze von FIFA '98 - Die WM-Qualifikation wurden übernommen und nochmals verbessert, beim Elfmeterschießen nehmen alle Beteiligten am Mittelkreis Platz und jubeln oder leiden mit dem Schützen. Besonders sehenswert geriet die Eröffnungssequenz vor jedem Endrundenspiel. Eine sich ständig bewegende Kamera kreist durchs Stadion und zeigt die beiden Mannschaften aus unterschiedlichsten Einstellungen. Die dabei ertönenden Schlachtgesänge sorgen mit Sicherheit für optimale Atmosphäre vor dem Bildschirm. Das Gameplay bewegt sich zur Freude aller Beteiligten auf ähnlich hohem Niveau wie die bombastische Präsentation. Die Steuerung wurde leicht komprimiert, das bedeutet, daß die vielen Täuschungsmanöver und Tacklings ab sofort wesentlich leichter und vor allem flotter von der Hand gehen. Wem das Geschehen im Stadion dennoch zu langsam erscheint, der kann auch erstmals Einfluß auf den

spielerprofil

Prinzipiell gilt hier das Gleiche wie auf Sonys PlayStation. Fußballfans greifen zu! Bessere Computergegner und flotteres Gameplay sind durchaus einen Neukauf wert.

schwierigkeit

Auf der Amateur-Stufe scort auch der blutigste Anfänger, entscheidet man sich hingegen für Weltklasse oder Profi, sollte man anfangs froh sein, wenn das Ergebnis nicht zu einseitig ausfällt.

genrekollegen

FIFA 64 4/10 (N64, FG 6/97), FIFA '98 - Die WM-Qualifikation 10/10 (N64, PSX FG 1/98), ISS 64 10/10 (FG 6/97)

NINTENDO 64

spielerprofil

Wer bereits jetzt jeden WM-Gimmick in seine Vitrine legt und schon Karten für die Finalrunde besitzt, der wird auch an diesem überaus gelungenen Update seine helle Freude haben, da sich sowohl Präsentation als auch Spielbarkeit auf WM-Niveau befinden.

schwierigkeit

Gegenüber dem Vorgänger haben die Computergegner deutlich zugelegt und lassen einen mit schöner Regelmäßigkeit ins Leere laufen oder stellen Abwehrschwächen gnadenlos bloß. Nur wer sich auf die gegnerische Spielweise einstellt, bleibt auch langfristig erfolgreich.

genrekollegen

FIFA '98 - Die WM Qualifikation 10/10 (PSX, N64, FG 1/98), ISS Deluxe 9/10 (PSX, FG 1/97), Actua Soccer 2 8/10 (PSX, FG 1/98)



Nur eine beherzte Faustabwehr rettet das deutsche Team vor dem Rückstand


Am Ziel der Träume: Deutschland ist Weltmeister!

die Knie, so fehlt jetzt in der ein oder anderen Situation eine Animationsphase. Vor allem der Torhüter läßt beim Weg zum Brennpunkt gerne mal eine Bewegung aus und begibt sich in Windeseile zum Objekt der Begierde, dem offiziellen WM-Ball. Sieht man über dieses Manko hinweg, so muß der Animations- und Motion-Capture-Abteilung von EA Sports aber dennoch ein großes Kompliment gemacht werden. Dank gerendeter Trikots und detailverliebter Darstellung gefällt Frankreich 98 - Die Fußball-WM rein optisch besser als sein Vorläufer, besonders mit der Gestaltung der Gesichtszüge hat man sich viel Mühe gegeben, so fällt es auch Fußball-Laien nicht schwer, trotz spannender Strafraumszenen den Italien-Legionär Christian Ziege oder Brasiliens Ausnahmestürmer Ronaldo zu erkennen. Womit wir bereits bei der nächsten Verbesserung angekommen wären, dem Verhalten der in der Vergangenheit mitunter planlos agierenden Torhüter. Unter dem Strich sind sie zwar immer noch ein gutes Stück von ihrer WM-Form entfernt, haben aber insgesamt gravierende Fortschritte gemacht. Wer sich über scheinbar auf der Torlinie festgenagelte Keeper geärgert hat, wird diesmal sicherlich allen Grund zur Freude haben. Legt sich ein Stürmer den Ball zu weit vor, stürmt der Torhüter ohne Rücksicht auf Verluste aus dem Kasten und verhindert in den meisten Fällen durch seinen beherzten Einsatz einen Gegentreffer. Bei Ecken und Flanken bewegt er sich nun auch mit deutlich mehr Nachdruck in die Gefahrenzone, hat aber leider die Angewohnheit, den Ball oftmals gefährlich in Richtung eigenes Tor zu fausten, was im günstigsten Fall einen weiteren Eckstoß, im schlimmsten Fall aber einen vermeidbaren Treffer zur Folge hat. Dank authentischer Umsetzung der

PLAYSTATION

DIE FUßBALL-WM





Klinsmann scheitert selbst beim Elfmeter am gegnerischen Tormann



Hinsichtlich der Animationen ist die Nintendo 64-Version der 32-Bit-Variante klar überlegen

NINTENDO 64


Durch Nationalhymnen und geniale Präsentation wird das WM-Flair gekonnt eingefangen

Gamespeed nehmen. In der Maximaleinstellung bewegen sich die Spieler dann allerdings derart flott über den Platz, daß von gepflegtem Fußball nicht mehr viel zu erkennen ist, lediglich Action-Fans können sich mit diesem Feature anfreunden. Wer eine Herausforderung sucht, sollte lieber den Schwierigkeitsgrad verändern, da die gegnerischen Teams dann zu einer echten Herausforderung werden und sämtliche Fehler postwendend bestrafen. Erst nach zahlreichen Spielen ist man in der Lage dem sogar taktisch geschickt agierenden Computer Paroli zu bieten, ein klarer Pluspunkt hinsichtlich der Dauermotivation. Zu deren Verbesserung trägt auch das verbesserte Torhüterverhalten entscheidend bei. Lange Bälle oder Rückpässe liegen nicht sekundenlang im Strafraum, bevor sich der Man zwischen den Pfosten Richtung Ball bewegt. Hauptsächlich die Aggressivität wurde gesteigert, nur bei den Ecken agiert der letzte Mann manchmal unglücklich - angesichts seiner anderen Fortschritte kann man mit diesem Manko aber durchaus leben. Womit man jeodch weniger gut leben kann, besonders wenn man bereits das Vorgängermodul gekauft hat, ist die fehlenden deutsche Sprachausgabe. Die Zusatzanimationen haben ihren Tribut gefordert, für Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch war auf dem Modul kein Platz mehr zu finden. Schade, denn gerade der Kommentar dieses Duos war eines der besten Features für diesen Modultitel, deshalb auch der deutliche Abzug bei unserem Sound-Rating.

PLAYSTATION

in:former

Um den Einstieg etwas zu erleichtern, hier einige Tips, die ein erfolgreicheres Abschneiden ermöglichen sollten

1) Freistöße schießt man am besten direkt auf die Mauer, da diese mitunter etwas durchlässig ist.
2) Tritt man gegen offensiv ausgerichtete Teams wie Brasilien an, sollte zum einen der gegnerische Sturm in Manndeckung genommen, und zum anderen die Taktik auf Konterfußball ausgelegt werden (deutlich defensiver, maximal zwei Stürmer).
3) Finger weg von R1 - dieses Tackling wird in 95% aller Fälle bestraft und hat meistens einen Feldverweis zur Folge.
4) Am 16-Meter-Raum sollte man nicht Grätschen, da zuviel Zeit verstreicht, bis der Spieler wieder auf die Beine kommt. Benutzt statt dessen die Schußtaste zum Stören des ballführenden Spielers.
5) Ein Blick auf den körperlichen Zustand der Spieler schadet nie. Rudert ein Fußballer mit den Armen, sollte er dringend ausgewechselt werden.
6) Wer trotzdem keinen Fuß auf den Rasen bekommt, kann sich zweier ganz unsportlicher Methoden bedienen: Wechselt in der Kontroller-Auswahl einfach die Mannschaft und schießt entweder fleißig Eigentore oder übernehmt in letzter Sekunde das vorne liegende Team.

Schwächen und Stärken aller Mannschaften leiden gerade durchschnittliche Teams unter ihren Fliegenfängern, während Deutschland mit Andreas Köpke oder das Team von der Insel mit David Seamann einen sicheren Rückhalt zwischen den Pfosten stehen haben, die neuerdings auch Feinheiten wie eine spektakuläre Fußabwehr oder halsbrecherische Rettungstaten beherrschen. Doch auch die Feldspieler haben nicht geschlafen, sondern intensive Trainingseinheiten absolviert, die in erster Linie der Taktik zugute gekommen sind. Offensiv ausgerichtete Spieler laufen sich besser frei und dringen bei Flankenläufen geschickt in den gegnerischen Strafraum ein, wobei sie mit Sicherheit auch von ihrer verbesserten Intelligenz profitieren, die dumme Abseitspositionen und träumende Mittelfeldstars endlich eliminiert hat.

Atmosphäre pur

Schon FIFA 98 - Die WM-Qualifikation zeigte auf, was sich mit einem Fußballspiel atmosphärisch und hinsichtlich der Präsentation erreichen läßt. Da eine waschechte WM aber mehr zu bieten hat als die vorausgehende Qualifikation, wurde genau hier der Hebel angesetzt. Im Intro setzt man wieder auf einen ohrwurmverdächtigen Hit, diesmal wurde Chumbawamba verpflichtet, die mit Tubthumthing genau den richtigen Drive vermitteln. Diese gelungene Aufmachung zieht sich von der ersten Sekunde wie ein roter Faden durch das ganze Spiel. In dem Menüs und FMVs turnt das Maskottchen Footix über den Bildschirm und selbstverständlich wird jeder Austragungsort mittels eines Videos vorgestellt. Daß man die teuer eingekaufte Originallizenz bis zum Letzten ausquetschten würde, war zu erwarten. Dank Nationalhymne und teamspezifischer Sprechgesänge wird zusammen mit der erneut grandiosen und in Dolby Surround abgemischten Soundkulisse vor jeder PlayStation das WM-Fieber nochmals gesteigert. Hält man den Pokal nach einer durchzockten Nacht zumindest virtuell in den Händen, läßt sich ein leichtes Grinsen nicht vermeiden. Es hat Spaß gemacht, die WM nachzuspielen, die eigenen Spieler gewinnen zu sehen und deren zahlreiche Jubelposen zu genießen. Zudem erfreut man sich am Fair-Play-Award und dem goldenen Stiefel, da der erfolgreichste



An alles gedacht: Spielt man einen WM-Klassiker nach, so laufen die Mannschaften Hand in Hand ins Stadion



Neue Features: die taktische Marschroute läßt sich während des Spiels verändern



Eher unwahrscheinlich: Während der WM kann man es auch schneien lassen, dabei bleiben an der Kamera sogar vereinzelte Flocken hängen

Mit Frankreich '98 - Die Fußball-WM wollen wir das mißglückte FIFA 64 endgültig aus unserer Erinnerung streichen. Den genialen Nachfolger in allen Ehren, aber der mittlerweile dritte Teil für den 64-Bitter übertrifft selbst das in der Fun Generation 1/98 vorgestellte FIFA '98 - Die WM-Qualifikation noch um Längen. Wer sich mit der Steuerung damals nicht anfreunden konnte, wird wohl jetzt glücklicher werden. Zudem wird man mit neuen Features nahezu überhäuft. Am besten hat uns der WM-Klassiker-Modus gefallen, in dem man noch mal acht Finalspiele aus der Vergangenheit nachspielen kann. Von Uruguay gegen Argentinien (1930) bis hin zu Deutschland gegen Italien (1982) kann man nachträglich in die WM-Geschichte eingreifen, selbstverständlich mit knielangen Hosen und all den typischen Details aus vergangenen Zeiten. Technik-Freaks erfreuen sich an der nochmals gesteigerten Animations-Qualität und dem nicht vorhandenen Clipping - und dies trotz verfeinerter Gesichtszüge und detaillierteren Look der Fußballstars. Auf die traurige Tatsache mit der Akustik sind wir bereits eingegangen, nur die phänomenale Präsentation vermag einen Abzug in der Gesamtbewertung zu verhindern. Fußballfans, die FIFA '98 im Regal stehen haben, geraten in einen Gewissenskonflikt. Eigentlich muß man sich auch diesen Teil kaufen, da die Qualität zweifelsohne gewaltig gesteigert wurde, auf der anderen Seite wird man die Vereinsmannschaften, den Liga-Modus und die deutsche Sprachausgabe vermissen. Trotz der Tatsache, daß wohl noch zum Weihnachtsfest FIFA '99 folgen wird, sprechen wir eine klare Kaufempfehlung aus; wer den Vorgänger nicht hat, muß spätestens jetzt zuschlagen!



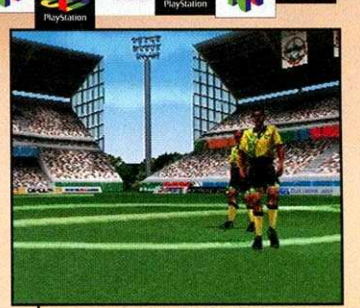
Grafik 10
Sound 7
Gameplay 10

Spieler: 1-4
Level: ....Entfällt
Besonderheiten: ....Memory Pak, dt. Texte, Dolby Surround
Hersteller: ....Electronic Arts
Entwickler: ....EA Sports
Testmuster: ....Electronic Arts

Veröffentlichung: ....22. Mai
Ca. Preis: ....139,- DM

NINTENDO 64


Mal wieder genau wie im TV: Vor dem alles entscheidenden Elfmeterschießen nehmen die Mannschaften am Mittelkreis Platz


Detailgetreu: Alle zehn Stadien wurden originalgetreu ins Spiel integriert

Schütze aus dem eigenen Team stammt. Ist der erste Jubel abgeflaut, kann man sich immerhin noch an den erspielten WM-Klassikern erquicken, die legendäre Spiele wie Deutschland-Ungarn oder England-Deutschland ermöglichen - in Originalbesetzung, samt knielanger Hosen und waschechtem Lederball.

Wer gerade knapp 100 DM für den Vorgänger ausgegeben hat, wird sich über den erneuten Zugriff auf seinen Geldbeutel aller Wahrscheinlichkeit nach sehr ärgern. Frankreich '98 - Die Fußball-WM ist jedoch definitiv zu gut, um das Spiel unbeachtet beim Händler stehen zu lassen. Die Steuerung reagiert noch einen Tick direkter, die Spieler bewegen sich noch eine Ecke eleganter, und die Atmosphäre ist noch eine Nuance packender - zusammen ein wirklicher Kaufgrund, denn selten hat Konsolenfußball derart viel Freude bereitet. Steigern läßt sich das Vergnügen lediglich noch mit einigen menschlichen Mitstreitern - Spielspaß garantiert! Trotzdem, einen faden Beigeschmack kann man aller Verbesserungen zum Trotz nicht leugnen. Verzweifelt sucht man nach Vereinsmannschaften, vergeblich durchklickt man die Menüs auf der Suche nach einem Liga-Modus. Hat man etwa bei Electronic Arts bereits auf einen Nachfolger spekuliert, der dann alle Komponenten unter einen Hut vereint? Näheres wird man wohl erst mit dem nächsten Update erfahren, das wohl mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit noch dieses Jahr käuflich zu erwerben sein wird.



Grafik 9
Sound 10
Gameplay 10

Spieler: ....1-8 (zwei MultiTaps)
Level: ....Entfällt
Besonderheiten: ....Memory Card, Multi-Tap, Dolby Surround, kpl. dt
Hersteller: ....Electronic Arts
Entwickler: ....EA Sports
Testmuster: ....Electronic Arts

Veröffentlichung: ....22. Mai
Ca. Preis: ....99,- DM

PLAYSTATION

FRANKREICH '98 - DIE FUßBALL-WM
DAS INTERVIEW

Interview mit Nick Malaperiman und Kerry Whalen

FG: FIFA '98 - Die WM-Qualifikation ist zweifelsohne eines der besten Fußballspiele für PlayStation und Nintendo 64. Jeder, der Fußball halbwegs mag, dürfte eine Version des Spiels gekauft haben. Glaubt Ihr nicht, daß diese Leute enttäuscht sein werden, wenn ihnen bewußt wird, daß sie noch eine Version dieses Spiels kaufen müssen?

EA: Warum sollten die Leute enttäuscht sein? Wir haben ein anderes Spiel mit anderer Graphik und Spielbarkeit entwickelt. Es gibt so viel mehr: neues Motion-Capturing, verbesserte Torhüterintelligenz, echte WM-Atmosphäre, Nationalhymnen, authentische Anfeuerungsrufe und natürlich das komplette Turnier in all seinem Glanz.

Zwei Teams haben parallel gearbeitet, was uns eine Fertigstellung innerhalb der vorgegebene Zeit ermöglicht hat. Frankreich - Die Fußball-WM ist ein anderes Spiel, das sich ausschließlich auf die WM konzentriert, und das in jedem kleinsten Detail. Es verfügt über neue Features, und das Gameplay geht in eine andere Richtung.

FG: Wenn man FIFA '98 - Die WM-Qualifikation und Frankreich - Die Fußball-WM vergleicht, fällt schnell auf, daß nahezu alles verbessert wurde. Warum gab es einige dieser Features nicht schon im „Vorgänger"? Zu wenig Zeit oder, um ehrlich zu sein, hat man bewußt einige Optionen für das nächste Fußballspiel zurückgehalten?

EA: Wir halten absolut nichts von Zurückhalte-Methoden! Wir arbeiten unglaublich hart und lang, um das beste Fußballspiel abzuliefern! Die WM-Qualifikation benötigte jedes Quentchen Entwicklungszeit und Anstrengung, das wir hatten, und das gilt auch für Frankreich - Die Fußball-WM. EA steckt mehr Geld und Zeit in die Entwicklung eines Sportspiels als jede andere Firma in diesem Business.

FG: Besonders die Torhüter bewegen sich neuerdings mit unglaublicher Geschmeidigkeit. Mußtet Ihr völlig neue Motion-Capture-Aufnahmen machen oder wurden die „alten" verbessert?

EA: Die Bewegungen des Torhüters sind variantenreicher als die der Feldspieler, und er ist nun in den meistens Fällen eher aktiv denn passiv. Die Bewegungen des Torhüters korrekt zu choreographieren ist eine große Herausforderung. Die Aktionen sind sehr daran gebunden, was die künstliche Intelligenz für nötig hält, um den Torwart reagieren zu lassen. Genau diesen Bereich haben wir deutlich verbessert. Man muß wissen, wann der Torwart den Ball aufheben soll, Flachschüsse abzuwehren hat oder Konter aufhalten muß, ebenso wichtig ist ein richtiges Stellungspiel und reflexartige Paraden. All diese Dinge machen den Torhüter zu einem der geschmeidigsten und realistischsten Torwart in einer Fußballsimulation.

FG: In der Vergangenheit gab es einige ärgerliche Momente mit seltsamen Abseitsentscheidungen. Jetzt scheinen die Schiedsrichter einige Nachhilfslektionen bekommen zu haben. War dies ein vergleichsweise leichtes Unterfangen oder ziemlich schwer umzusetzen?

EA: Wir haben das komplette Regelwerk etwas komprimiert und dem Schiedsrichter ein „Hirn" verpaßt - zuvor hätte er einfach alles gepfiffen und sich zu 100 Prozent an die Regeln gehalten. Wir waren in der Lage, einige Variationen zu integrieren, was das Ganze deutlich realistischer macht. Die meisten Entscheidungen fallen, wenn der Spieler sich im Angriff befindet, und nicht dann, wenn der Ball einfach nach vorne geschlagen wird. Es ist alles sehr genau und man wird den Schiedsrichter keine Fehler machen sehen - seht Euch doch einfach das Replay genau an.

Eine weitere Verbesserung ist das Abseits-Verhalten der Spieler. Durch die Unterschiede in der taktischen Marschroute standen die Spieler oft im Abseits oder liefen permanent in selbiges. Obwohl sie das manchmal noch machen werden - ganz wie im wirklichen Leben - wird die AI dafür sorgen, daß sie merken, wenn sie im Abseits stehen, und sich deshalb schnell von der Stelle bewegen. Diese beiden Verbesserungen führen zu einem besseren Spielfluß und machen den Ablauf deutlich realistischer.

FG: FIFA '98 - Die WM-Qualifikation hat sehr gute Bewertungen bekommen. Wie fühlt man sich, wenn jeder Euer Produkt in den Himmel lobt? Hat man da überhaupt noch Zeit, um sich näher mit der Kritik zu befassen?

EA: Es ist schön, ein anerkennendes Schulterklopfen zu bekommen, denn das Team mag logischerweise nichts mehr als Lobpreisungen. Aber wir konnten nichts verbessern, bevor wir nicht die Kritiken in der Hand hielten. Der stärkste Kritiker von Frankreich - Die Fußball-WM ist das Team selbst. Es gibt immer eine Vielzahl von Elementen, bei denen wir das Gefühl haben, daß sie noch eine gewisse Feinarbeit und einige Verbesserungen vertragen könnten. Es besteht die Möglichkeit für eine nahezu unendliche Anzahl von Verbesserungen - kein Spiel wird jemals perfekt sein. Wir können immer neue oder verbesserte Features integrieren, und dazu benötigt man die Kritik der Presse und der Kunden, damit die verbesserungswürdigen Bereiche deutlich werden.

Wir lesen immer gerne einen guten Test. Die harte Arbeit macht sich bezahlt, wenn man sieht, wie die Leute FIFA mögen und natürlich hoffentlich auch Frankreich - Die Fußball-WM. Wir nehmen jede Art von Kritik aufmerksam auf, was man merkt, wenn man Frankreich - Die Fußball-WM näher betrachtet.

FG: Kanada ist nicht gerade als Fußballhochburg bekannt. Als NHL Hockey erschien, sagte jeder „Kein Problem, das ist eine sehr populäre Sportart in Kanada!" Doch wie kann es passieren, daß einige Kanadier das weltbeste Fußballspiel entwickeln? Das wäre doch das selbe, wie wenn ein deutsches Team die beste American Football-Simulation auf die Beine stellt.

EA: Der populärste Sport in Canada ist Fußball. Auch wenn es im Profibereich relativ still zugeht, darf man die Amateur-Ebene nicht vergessen. Die meisten Leute in unserem Land spielen oder haben Fußball gespielt. Wenn das deutsche Entwicklerteam 500 Sportexperten, eine geniale Motion-Capture-Einrichtung, die besten Entwicklertools und auf allen Konsolen praktische Erfahrung gesammelt hätte, dann wäre das mit der Football-Simulation durchaus machbar. EA Canada produziert Eishockey, Basketball, Need for Speed und die FIFA-Serie, inklusive Frankreich - Die Fußball-WM. Wir lernen voneinander, wie man die besten Sportspiele entwickelt. Aber darüber hinaus kennen wir Fußball - wir haben ein Expertenteam, das aus der ganzen Welt zusammengesucht wurde. Einige kennen die Regeln auswendig, andere die Statistiken, und zusammen produzieren wir ein geniales Spiel, so werden wir das auch in Zukunft machen. Wir schauen, was der Kunde verlangt, und reagieren darauf - wir allein haben 1001 Ideen, was wir jedes Jahr machen wollen, aber wir hören uns ständig um, was an Neuem gewünscht wird.

Wir möchten darauf hinweisen, daß wir, obwohl der Sitz in Vancouver ist, eine internationale Firma sind, mit internationalen Einflüssen. Deshalb läuft die ganze FIFA-Serie auch so gut. Die meisten Beteiligten haben Ahnung von der Materie und verfolgen das Geschehen im europäischen Fußball. Ein großer Teil unserer Motion-Capture-Qualität beruht auf der Beobachtung von großartigen Spielern wie David Ginola oder Andy Möller.

FG: Frankreich - Die Fußball-WM wird nicht mehr für den Saturn umgesetzt. Gibt es vielleicht Pläne, Segas „Katana" zu unterstützen? Und wie sieht es mit dem 64DD aus - denkt man über die Updatemöglichkeiten mittels MO-Disc nach?

EA: Wir werden für alle erfolgreichen Plattformen entwickeln. Mit den Möglichkeiten des 64DD beschäftigen wir uns auch.

FG: Eine letzte Frage - Wer wird die Weltmeisterschaft in Frankreich gewinnen?

EA: Nun, ich würde gerne Deutschland sagen, und ich weiß, daß sie stark sein werden. Paßt auf Spanien und Argentinien auf, aber meine Favoriten sind Frankreich oder Brasilien. Ich selbst bin Engländer, aber ich glaube nicht, daß sie das Zeug haben, um zu gewinnen.

FG: Vielen Dank für das Interview.

Fabian Döhla

Julian Ossent - Holger Gößmann

Total NBA 98



Scottie Pippen steht nur da und bestaunt die Flugbahn des Balles, schwerer Fehler der Verteidigung



Shaq hechtet nach dem Ball, aber das wird wohl ein Korberfolg für die Supersonics



Der dunkelhaarige (!) Schrempf beim Freiwurf, alle anderen starren wie gebannt Richtung Korb



Dieser Zwischenstand läßt nichts Gutes für die Lakers erahnen

Was den Breitensport angeht, so beherrscht im Moment hier in Deutschland König Fußball ganz klar das Feld. Ob FC Bayern oder Kaiserslautern, wer letztendlich das Rennen macht, stand bei Abgabe dieser Ausgabe noch nicht fest, klar, daß die Sympathien des Großteils der Redaktion bei der Kickertruppe aus München liegt. Doch während hierzulande die Bundesliga in die letzte Runde geht, fiebern auch in Amerika die Fans der Basketballprofiliga NBA den alljährlichen PlayOffs entgegen. Die Plätze im Westen sind bereits komplett vergeben, nur im Osten stehen noch nicht alle Teilnehmer fest. Kurz vor Beginn eben jener Endrunde erscheint Sonys 98er-Update von NBA Pro. Der Vorgänger konnte ja fast vollends überzeugen und bekam schließlich sogar eine 9 von 10, logischerweise waren die Erwartungen an Teil 2 relativ hoch. Wie im Genre üblich, dürft Ihr entscheiden, ob Ihr nur ein Freundschaftsspiel, eine PlayOff-Runde oder eine ganze Saison spielen wollt. Neu hinzugekommen ist hier die Möglichkeit eines Drafts, d. h., vor der Saison stehen alle Spieler zur Wahl, und abwechselnd sucht sich jedes Team seine Leute aus, so entstehen immer neue Mannschaftskonstellationen. Jetzt noch einen der drei Schwierigkeitsgrade ausgewählt, die attraktivste von sechs Kamerapositionen festgelegt (wir empfehlen wie fast immer die Voreinstellung), und der Spaß kann beginnen. Durch die Original-NBA-Lizenz sind alle 29 Teams und fast alle Spieler auf dem Silberling vertreten, die Ausnahme hier wie überall: His Airness Michael Jordan. Bei Saison- oder PlayOff-Modus wird es Euch gestattet, nach jedem Spiel abzuspeichern, Sichern während des Spiels ist nicht möglich. Wer eine komplette Meisterschaft spielt, kommt zusätzlich noch in den Genuß des All-Star-Games.

in:former

Es ist wie eigentlich immer bei Basketball-Spielen: Achtet auf die Defense, sie gewinnt das Spiel! Gerade bei Total NBA 98 sind die Abwehrmöglichkeiten hervorragend, vom Monsterblock über Ballwegschlagen bis hin zum normalen Abfangen der orangenen Kugel wurde hier von den Programmierern an alles gedacht.

Ein fast perfekter Dreier

Auch die Neuauflage von Sonys Basketball-Action kann durchaus überzeugen. Grafisch vom Feinsten tummeln sich große Polygonathleten auf dem teilweise übertrieben spiegelnden Hallenboden, in die Knie geht die PlayStation nur bei den automatischen Replays besonders spektakulärer Dunkings. Auch die Soundkulisse ist mal wieder klasse gelungen, das Publikum tobt, der Stadionsprecher geht richtig mit, -hervorragende Arbeit. Doch leider wurde beim Gameplay ein wenig geschlampt. So ist die Steuerung ziemlich uneingängig, der Computergegner verwandelt öfter hundertprozentige Körbe nicht, und auch die Teams laufen teilweise etwas chaotisch durcheinander, ohne jedoch den Spielablauf entscheidend zu stören. Letztlich erhaltet Ihr für Euer Geld aber einen soliden, guten Titel. Wer jedoch perfektionistisch veranlagt ist, sollte sich erst einmal NBA Live '98 anschauen, das ist noch einen Tick realistischer.

spielerprofil

Total NBA 98 spricht vor allem Simulationsfans an, die auf eine gute Präsentation eines Sportspiels Wert legen. Wer einige kleine Schwächen im Gameplay in Kauf nimmt, wird von Sonys Silberling begeistert sein.

schwierigkeit

In drei Stufen einstellbar. Für jeden Spielertyp von Anfänger bis Profi ist etwas dabei.

genrekollegen

NBA Live 98 10/10 (PSX, FG 1/98), NBA Hang Time 7/10 (PSX, FG 4/97), NBA In The Zone 2 9/10 (PSX, FG 1/97)

Total NBA 98 bietet fast alles, was man von einer Basketball-Simulation verlangen kann: tolle Grafik, atmosphärischer Sound und ein Gameplay mit leichten Schwächen. Allein EAs NBA Live 98 ist wirklich ein kleines bißchen besser, ein Fehler ist der Kauf von Total NBA 98 sicherlich für niemanden.



Grafik 9
Sound 10
Gameplay 8

Spieler: 1-8
Level: .... Entfällt
Besonderheiten: .... Memory Card

Hersteller: .... Sony
Entwickler: .... Sony
Testmuster: .... Sony

Veröffentlichung: .... Juni
Ca. Preis: .... 89,- DM





Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla

Kula World


Eine wirklich fiese Anordnung! Die bunten Zackengebilde bewegen sich, auf die roten Spikes sollte man auch nicht hüpfen


Mittels der R-Tasten kann man nach oben und unten blicken, um sichere Sprünge zu gewährleisten

Das erste Spiel des jungen schwedischen Entwicklerteams Game Design Sweden erhielt seine Inspiration aus einem Traum, den Programmierer Jesper vor zwei Jahren hatte. Er hatte eine komplexe 3D-Welt vor Augen, in der ein einsamer Ball rollte. Aus dieser Idee wurde in wenigen Monaten das Spielkonzept des hier vorliegenden Titels entwickelt. Kula World ist im Grunde die exakte Umsetzung dieses Traumes, jedoch haben sich zu der komplexen 3D-Welt noch jede Menge Fallen, Sprungbretter und andere Gemeinheiten hinzugesellt. Das Spielprinzip ist sehr einfach. Ihr rollt mit einem bunten Ball auf dreidimensionalen, rechteckigen Körpern, deren Flächen Ihr von allen vier Seiten befahren könnt. Allerdings hält die Schwerkraft den Ball immer nur auf der waagrecht stehenden Ebene, an den Kanten kann man auf die vormals nach unten oder zur Seite stehenden Ebenen rollen. Klingt vielleicht etwas schwer nachvollziehbar, macht aber, sobald man sich innerhalb eines solchen Gebildes befindet, extrem viel Sinn. Innerhalb des Levels findet Ihr einen oder mehrere Schlüssel. Habt Ihr alle gefunden, könnt Ihr zum Ausgang rollen. Die ersten zehn Runden sind als Tutorial gedacht. Hier bekommt man vorgeführt, daß man Sprünge ins Ungewisse durch die R-Tasten ausloten kann oder daß man von den Wänden einer senkrechten Ebene zurück- und damit auf unterhalb des Balles befindliche Ebenen gelangen kann. Etwas hektisch wird die Sache durch ein Zeitlimit, das in Form einer herunterrieselnden Sanduhr dargestellt wird und das vor allem in den höheren Ebenen sehr knapp bemessen ist. Wohl dem, der hier ein Sanduhr-Symbol findet, welches wie ein Herumdrehen der Uhr wirkt. Am Anfang sollte man dieses Extra logischerweise meiden. Weitere Nettigkeiten sind bspw. Sprungplatten, die Euch etwas weiter katapultieren, als Euer Ball von selbst springen kann was aber nicht immer ein Vorteil ist. Dazu kommen noch Spikefelder oder stachelige Körper, die sich über bestimmte Ebenen bewegen und Euch die Luft rauslassen.

Alter Schwede!

Kula World setzt eine gehörige Portion räumliches Vorstellungsvermögen voraus. Oftmals steht man vor wenigen unzusammenhängenden Gebilden und erkennt die klar auf der Hand liegende Lösung nicht. Doch der Schwierigkeitsgrad wird schön langsam gesteigert, man baut auf den Erfahrungswerten der vorangegangenen Level auf und bekommt auch ausreichend Continues und Speicherpunkte serviert, um nicht immer wieder den gleichen Level spielen zu müssen. Die Grafik ist zweckdienlich, die Thematik lädt schließlich nicht gerade zu einem visuellen Feuerwerk ein. Die wabernden Trance-Rhytmen beruhigen zudem und gewährleisten ungestörte Konzentration. Wer Denkspiele mit Langzeitmotivation und Innovation mag, der ist hier bestens aufgehoben.

in:former

Game Design Sweden besteht derzeit aus vier Programmierern und Grafikern, die innerhalb von zwanzig Monaten ihr erstes PlayStation-Spiel vorgelegt haben. Die Wurzeln des Quartetts liegen beim Atari ST, jedoch haben sie hier nur Demos erstellt. Ihre Erfahrung mit Assembler half ihnen, um die Framerate bei Kula World bei 50fps zu halten. Die ersten Testläufe erstellten sie mit dem konventionellen 3D-Studio. Die vorberechneten Animationen als Real Time-Grafiken zu programmieren war natürlich die größte Herausforderung. Zuerst wurde die 3D-Engine und ein Level Editor erstellt. Alle anderen Features kamen erst im Laufe des Programmierprozesses hinzu, bspw. die Fähigkeit des Balles zu springen.


In Yucatan erscheinen die Felder erst, wenn man auf sie draufspringt


Die brüchig aussehenden Kisten halten den Ball nur für Sekundenbruchteile aus

Kula World ist ein hervorragendes Denkspiel mit leichten Design-Schwächen, wie einem zu knapp bemessenen Zeitlimit in den höheren Leveln. Ansonsten bietet es anspruchsvolle Unterhaltung, die alle Knobelfreunde wochenlang an den Bildschirm fesseln wird. Aufgrund der Thematik ein reinrassiges Ein-Spieler-Game, auch wenn ein Zwei-Spieler-Modus integriert wurde, in dem man allerdings nacheinander antritt, was keinen großen Sinn macht. Ob Kula World ähnlichen Kultstatus wie Tetris oder Bust-A-Move erreichen kann, wird die Zeit zeigen.



Grafik	6
Sound	7
Gameplay	8

Spieler: 1-2
Level: 200
Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: Sony Computer Ent.
Entwickler: Game Design Sweden
Testmuster: Sony Computer Ent.

Veröffentlichung: Juni
Ca. Preis: 89,- DM

spielerprofil

Geeignet für alle Videospielfreunde. Denk-und Knobelspieler müssen zugreifen

schwierigkeit

Variiert von leicht bis granatenschwer

genrekollegen

Lemmings 3D 6/10 (PSX, 6/95), Super Mario's Picross 8/10 (SNES, 3/96), Sokoban Basic 8/10 (PSX, 11/97)

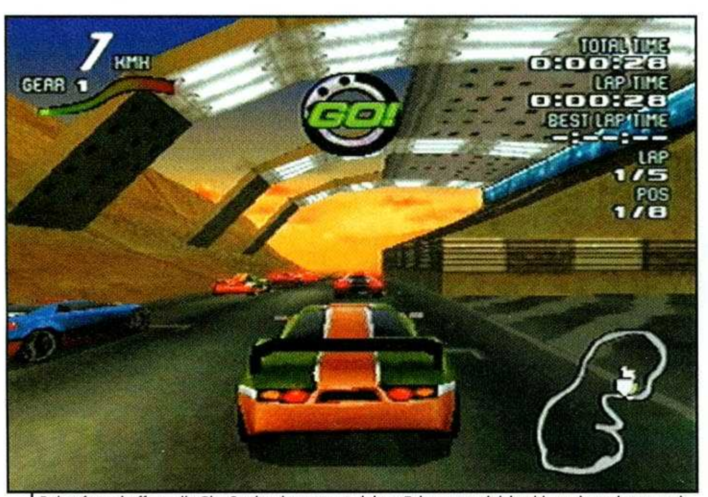


Götz Schmiedehausen - Holger Gößmann

MotorHead



Anhand der Rücklichter kann man Position und Bremspunkte der Konkurrenz sehen



Bei 25fps schafft es die PlayStation insgesamt sieben Fahrzeuge gleichzeitig zu berechnen und darzustellen

Yeah, Lemmy rules! Motörhead, die Helden meiner Jugend, rocken auf der PlayStation alles kurz und klein, jaaaa, Ace of Spade (wildes Luftgitarre-spielen und Gegrunze beim Redakteur). Wie, das Spiel hat gar nichts mit der ehemals lautesten Band des Universums zu tun? MotorHead ist vielmehr ein neues Rennspiel mit insgesamt acht Kursen, neun Vehikeln, das aus irgendeinem Grund glaubt, jetzt auch noch eine Daseinsberechtigung auf der PlayStation haben zu müssen. Im Optionsmenü kann man zwischen 25 fps (frames per second) und 50 fps wählen, wobei die PlayStation bei 50 Bildern nur vier Autos, dafür aber im hochauflösenden Modus darstellen kann. Drei Schwierigkeitsgrade gibt's auch, -dann mal an den Start. Die erste Liga besteht aus nur zwei Rennen und zeigt dem Neueinsteiger, der hoffentlich ein neGcon eingesteckt hat, gleich einmal, wo es lang geht! Eine teilweise extrem enge und kurvenreiche Streckenführung, die Bleifußrasern kaum Chancen läßt, wechselt sich mit langen Hochgeschwindigkeitspassagen ab. Deshalb empfiehlt sich vor jedem Ligarennen erst einmal ein paar Runden im Time Trail zur Übung zu drehen, um Anbremspunkte und Kurvenverlauf zu studieren. So hat man sich schnell in die zweite Liga hochgearbeitet und muß nun vier Strecken meistern, wobei allerdings auch drei neue Autos zur Verfügung stehen. Die Fantasieboliden werden mit den zugehörigen Daten für Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Bodenhaftung vorgestellt -Tuning-Freaks haben keinen Spaß bei MotorHead. Mit jeder neuen Liga werden allerdings auch die Gegner deutlich stärker und verzeihen eigentlich überhaupt keine Fahrfehler mehr. Schneidet man zu schlecht ab, wird man sogar wieder eine Liga zurückgestuft.

in:former

Ein möglichst ausgewogen designtes Vehikel mit guten Beschleunigungswerten ist der Schlüssel zum Sieg, hier sollte man sich nicht von Hochgeschwindigkeitsrennern blenden lassen. Wer nicht „aus dem Quark" kommt, wird vor allen in den Haarnadelkurven oder kleineren Kollisionen zuviel Zeit verlieren, um als erster durchs Ziel zu kommen. Die Drift-Taste könnt Ihr komplett vernachlässigen.



Motorhead hat keine offiziellen Sponsoren



Die Stimmung der Grafiken ist extrem düster



Man verirrt sich sogar in ein Parkhaus

Von Freaks für Freaks

MotorHead beschränkt sich auf das Nötigste. Hochaufgelöste, aber relativ eintönige Zukunftslandschaften im Blade Runner-Stil mit schönen Lichteffekten, die durch die insgesamt relativ detailarmen Texturen wohl dem Geschwindigkeitsrausch untergeordnet wurden, fliegen sanft und (bei 50fps) ruckelfrei aus dem künstlichen, aber geschickt eingesetzten Nebel heraus und wirken eher wie Nintendo 64-Grafiken. Der Techno-Sound wabert angenehm und nicht zu hetisch aus den Boxen, während man dank der hervorragenden Steuerung, die man trotz Driftknopf eigentlich auf Gas und Bremse reduzieren kann, die Rennautos wie am Schnürchen gezogen um die Rundkurse prügeln kann. Wer driftet, verliert zuviel Geschwindigkeit, sensibles Gasgeben und punktgenaues Anbremsen von Kurven und schanzenartigen Straßenverläufen bringen deutliche Vorteile. Die Gegner fahren hart am Limit, und genau da bewegen sich Rennspielfreaks auch am liebsten, deshalb bietet MotorHead immer wieder eine Herausforderung. Der Renncomputer speichert automatisch beste Runden- und Gesamtzeiten sowie die Höchstgeschwindigkeit.

Trotz Gran Turismo und Co. kommt man als Rennspieler kaum an dieser kleinen Software-Perle vorbei. Ein Hi Speed-Arcaderacer ohne Schnörkel, Brimbaborium und gravierende Schwächen, der allein und zu zweit Spaß macht, bekommt man nicht alle Tage serviert. Nach einigen extrem kurzweiligen Spielesessions wird man sich alle Strecken und Vehikel erspielt haben, dann aber bleibt immer noch die ewig motivierende Hatz nach Bestzeiten. Ohne neGcon-Pad macht MotorHead allerdings kaum halbsoviel Spaß.

spielerprofil

Für Rennspiel-Freaks und Hartgesottene, die sich gerne an anspruchsvollen Strecken festbeißen.

schwierigkeit

Einstellbar. Auf „Normal" macht MotorHead am meisten Spaß. Rennspieler mit gehobenen Ansprüchen suchen ihren Meister auf „Hard"

genrekollegen

wipEout 2097 10/10 PSX, FG10/96), Wave Race 10/10 (N64, FG 12/96), Need For Speed 3 9/10 (PSX, FG 6/98)



PLAYSTATION



Philipp Noack - Andreas Binzenhöfer

The Need for


Ein kleines verschlafenes Nest im mittleren Westen der USA (naja, wir werden es schon wach kriegen!)


Mit 292 km/h durch eine geschlossene Ortschaft, da freut man sich in Flensburg!


Statt der Hupe läßt sich bei einer Nachtfahrt das Fernlicht aktivieren


Die Situation scheint auswegslos, ein Rennbulle und eine Straßensperre stehen im Weg



Ferrari 355 F1

Preis:	252.000 DM
Gewicht:	1350 kg
Höchstgeschwindigkeit:	293 km/h
Beschleunigung (0-100):	4.7 sec
Gänge:	6
Motor:	40 Ventile, V8
Hubraum:	3496 ccm
PS:	375
Maximale Drehzahl:	8500 U/m



Corvette C5

Preis:	68.508 DM
Gewicht:	1472 kg
Höchstgeschwindigkeit:	282 km/h
Beschleunigung (0-100):	4,8 sec
Gänge:	6
Motor:	OHV V8
Hubraum:	5672 ccm
PS:	345
Maximale Drehzahl:	6000 U/m

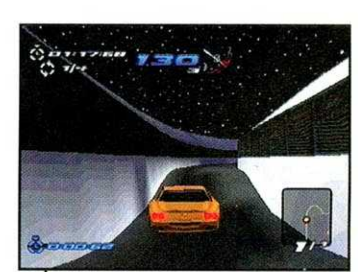
Ferrari, Lamborghini, Italdesign - Namen, die sich jeder echte Fan feinster Automobilkunst auf der Zunge zergehen läßt. Wer würde nicht gerne einmal hinter dem Steuer eines 550 Maranellos oder eines Diablo SVs sitzen und die einmalige Kombination aus schierer Kraft und perfekter Straßenlage am eigenen Leib erfahren? Leider hat das Leben bzw. die Marktwirtschaft eine „kleine" Hürde zwischen Otto-Normal-Bürger und ein Gefährt solchen Kalibers gestellt, einen großen Topf voller Gold. Dessen Wert fiel in letzter Zeit allerdings ins Bodenlose, so daß man wahrscheinlich mit einem gut geschnürten Paket SAP-Aktien am Ende besser dastehen würde. Wie auch immer, zwischen einem armen Videospiel-Redakteur und einem Ferrari 355 F1 steht zweifelsfrei der schnöde Mammon. Dank Electronic Arts kann man jetzt anstelle der realen virtuelle Erfahrungen mit einer echten Luxuskarosse sammeln, einzige Vorraussetzungen sind eine PlayStation und Need for Speed III.

in:former

Nutzt den Trainingsmodus, um die Strecken auswendig zu lernen und Eure Linie zu verbessern. Wer in einer Meisterschaft alle Strecken als Sieger beendet, erhält ein in allen Belangen überlegenes Concept Car: el niño. Neben den „offiziellen" neun Kursen sind fünf weitere enthalten, probiert einfach die folgenden Benutzernamen: PLAYTM, XCAV8, XCNTRY, MNBEAM, GLDFSH

„Modi-vation"

Nachdem man sich an einem schönen Render-Intro erfreut hat, erscheint ein komplett deutsches Hauptmenü. Wer seine Fremdsprachenkenntnisse vertiefen möchte, kann sich selbstverständlich auch für Spanisch, Italienisch, Französisch, u.a. entscheiden. Zentraler Punkt ist hier die Wahl der Spielvariante. Electronic Arts hat stolze fünf Modi implementiert: Einzelrennen, Hot Pursuit, Knockout, Training und Meisterschaft. Anhand eines Einzelrennens läßt sich das übliche Einstellungs-Procedere ganz hervorragend beschreiben. Wer einen menschlichen Kontrahenten neben sich sitzen hat, enscheidet sich natürlich für die (horizontale) Split-Screen-Darstellung. Außerdem darf dem Besseren der beiden ein Handicap verpaßt werden. Ebenfalls wichtig sind zwei weitere grundsätzliche Spielvarianten. Für den raschen


Im Weltalt fährt sich's schwerelos

Speed III Hot Pursuit


Bei solchen Straßenverhältnissen kommen die Flitzer besonders leicht ins Schleudern


Wer wollte nicht schon immer mal auf einer Spielzeugrennbahn seine Runden drehen?


Die Architektur erinnert an römische Aquädukte


Auch in Empire City gibt es einen Stadtteil „Chinatown"

Einstieg und eine wesentlich unkompliziertere Steuerung bzw. Fahrtechnik sollte man „Arcade" wählen. Wer jedoch eine möglichst realistische Umsetzung der realen Fahrphysik bevorzugt, kommt um „Simulation" nicht herum. Die zweite Grundsatzentscheidung ist die des Schwierigkeitsgrades: „Anfänger" läßt den Spieler auch mal einen Fehler machen, ohne daß das Feld der Computerfahrer sich auf Nimmerwiedersehen verabschiedet. Bei „Profi" können solche Ausrutscher dagegen zu einer frustrierenden Aufholjagd ausarten. Der letzte Punkt des Hauptmenüs, die Optionen, werde ich weiter unten näher erläutern. Wir befinden uns immer noch im Einzelrennen-Modus und müssen uns als nächstes für eine Strecke entscheiden. Anfangs sind „lediglich" vier anwählbar, weitere fünf können allerdings erspielt werden. Ähnliches gilt für die Wahl des fahrbaren Untersatzes, zunächst sind sechs Luxusmodelle selektierbar, drei weitere warten darauf, von einem fähigen Piloten freigespielt zu werden. Hat man sich schließlich noch ein Gegnerfahrzeug ausgesucht, kann endlich gestartet


Die Geschwindigkeit leidet im zwei-Spieler-Modus nur minimal

werden. Über zwei, vier oder acht Runden gilt es nun, dem CPU-gesteuerten Kontrahenten zu zeigen, was eine Harke ist. Das gleiche Ziel verfolgt man auch im Hot Pursuit-Modus, allerdings befindet sich hier noch eine stattliche Anzahl von Polizeifahrzeugen auf der Piste, die nur eines im Sinn haben: Eure Lizenz zu kassieren und Euren Allerwertesten hinter Gitter zu sperren. Ihr Vorgehen zeugt von erstaunlich hoher künstlicher Intelligenz. Sie stellen mit ihren Fahrzeugen Straßensperren auf und versuchen Euch gnadenlos von der Fahrbahn abzudrängen. Nicht viel rücksichtsvoller geht es im Knockout-Mode zur Sache. Acht Kurse werden am Stück gefahren, wobei jeweils der

spielerprofil

Jeder actionlastige Rennspielfan mit einem analogen Controller und natürlich die Fans der ersten beiden Teile.

schwierigkeit

Leider gibt es nur genau zwei Einstellung (Anfänger, Profi), die beide ziemlich perfekt das halten, was ihre Namen versprechen.

genrekollegen

Gran Turismo 10/10 (PSX, FG 3/98), TOCA Touring Championship 9/10 (PSX, FG 12/97), Newman Haas Racing 7/10 (PSX, FG 4/98)



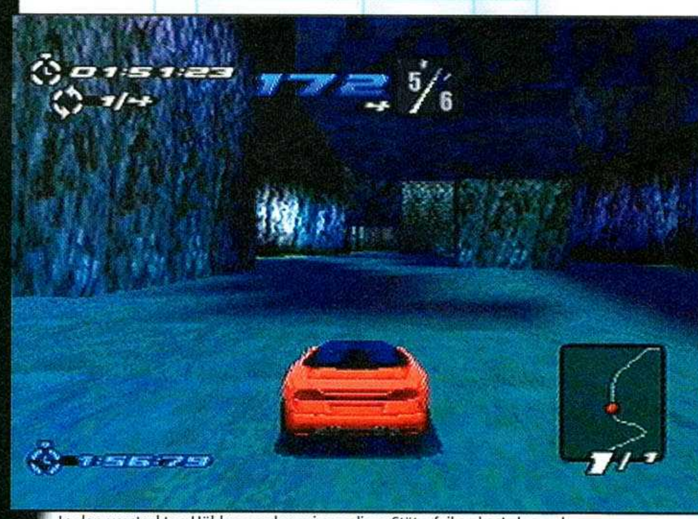
Lamborghini Countach

Preis:	k.A.
Gewicht:	1675 kg
Höchstgeschwindigkeit:	290 km/h
Beschleunigung (0–100):	4,5 sec
Gänge:	5
Motor:	24 Ventile, V12
Hubraum:	5167 ccm
PS:	449
Maximale Drehzahl:	7300 U/m



Italdesign Nazca C2

Preis:	unverkäuflich
Gewicht:	1040 kg
Höchstgeschwindigkeit:	310 km/h
Beschleunigung (0–100):	3,7 sec
Gänge:	6
Motor:	24 Ventile, V12
Hubraum:	5576 ccm
PS:	380
Maximale Drehzahl:	6900 U/m



In den versteckten Höhlen machen einem diese Stützpfeiler das Leben schwer



Vorsicht vor den Stützbalken, sie „verzögern" das Fahrzeug von 300 km/h auf null in null Metern!



Ferrari 550 Maranello

Preis:	365.500 DM
Gewicht:	1690 kg
Höchstgeschwindigkeit:	320 km/h
Beschleunigung (0-100):	4.4 sec
Gänge:	6
Motor:	48 Ventile, V12
Hubraum:	5474 ccm
PS:	485
Maximale Drehzahl:	7500 U/m



Lamborghini Diablo SV

Preis:	351.000 DM
Gewicht:	1625 kg
Höchstgeschwindigkeit:	335 km/h
Beschleunigung (0-100):	3,9 sec
Gänge:	5
Motor:	48 Ventile, V12
Hubraum:	5707 ccm
PS:	529
Maximale Drehzahl:	7300 U/m



Jaguar XJR-15

Preis:	1.350.000 DM
Gewicht:	1050 kg
Höchstgeschwindigkeit:	306 km/h
Beschleunigung (0-100):	3,9 sec
Gänge:	6
Motor:	V12
Hubraum:	6000 ccm
PS:	470
Maximale Drehzahl:	6500 U/m

letztplazierte aus dem Wettbewerb ausscheidet, d.h., auf dem achten Parcours (sofern man es bis dorthin schafft) steht man wieder einem einzelnen, jedoch diesmal besten Computerpiloten gegenüber. Wer sich optimal auf eine der Veranstaltungen vorbereiten oder einfach den ganzen Kurs für sich alleine haben will, ist mit dem Training bestens bedient. Hier können Bestzeiten in Form eines Ghostcars gejagt und die Ideallinie angezeigt werden. Als das Herz von Need for Speed III läßt sich aber rasch der Meisterschafts-Modus identifizieren. Zusätzliche Strecken und Fahrzeuge können erspielt werden, und man mißt sein Können hier am besten mit dem der rechnergestützen Fahrer. Mittels eines einfachen Punktesystems wird nach jedem Rennen eine Tabelle berechnet, die den aktuellen Stand der Meisterschaft anzeigt. Man muß also nicht jedes Rennen gewinnen, um am Ende ganz oben zu stehen.

„Ich mache mir die Welt, wie sie mir gefällt!"

In jedem der oben geschilderten Modi lassen sich eine Vielzahl von Spielelementen aktiv beeinflußen. Augenfälligstes Mittel der Manipulation sind sicherlich die Optionen. Unzählige Untermenüs ermöglichen es dem Benutzer, Optik und Akustik von NFS III auf die eigenen Bedürfnisse optimal zuzuschneiden. Im Audio-Menü läßt sich z.B. die Lautstärke von Hintergrundmusik, FX und Sprachausgabe regeln, im Anzeigen-Menü die Darstellung von Drehzahlmesser, Rückspiegel und Rundenzeiten und im Kamera-Menü die unterschiedlichen Perspektiven, aus denen man NFS III erleben kann. Um seine Erfolge langfristig abrufbar zu machen, darf auf eine Memory Card



Auf allen Strecken finden sich Verzweigungen, die teilweise kürzer sind als die Hauptpassagen

zugegriffen werden. Bei der Wahl der Strecke ist es ebenfalls möglich, eigenhändig Veränderungen herbeizuführen. So kann man beispielsweise einen Kurs rückwärts und/oder spiegelverkehrt fahren oder die Wetterverhältnisse (Regen, Schnee) beeinflußen, was sich konsequenterweise auf die Kontrolle des eigenen Autos auswirkt. Außerdem erlaubt es NFSIII den Tag zur Nacht zu machen, was sich besonders im Hot Pursuit-Modus als echter Gewinn erweist. Die rot-blauen Leuchten der Polizeiwagen und das Dröhnen ihrer Lautsprecherdrohungen erzeugen eine einmalige Atmosphäre. Beim Selektieren der Luxusautomobile kann man Einfluß auf das Getriebe (automatisch, manuell) nehmen, ebenso auf die Farbe der Lackierung, und bei manchen läßt sich sogar das ABS aktivieren. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, die Wagen untereinander zu vergleichen, und in manchen Modi darf man sogar am SetUp herumspielen. Vom Motortuning über die Federung bis zum Übersetzungsverhältnis lassen sich jede Menge Veränderungen vornehmen.



...und wo ist eigentlich Bergers Jacht?

Verdammt nahe dran!

Wer hätte gedacht, daß innerhalb solch kurzer Zeit nach der souveränen Übernahme des Rennspielthrons durch Gran Turismo ein Titel auftauchen würde, mit genügend Potential für eine ernsthafte Herausforderung? Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Sonys Monsterproduktion bleibt das Maß aller Dinge - und dennoch, Electronic Arts hat mit Need for Speed III eine hochgradig süchtig machende Mischung aus reinem Bleifuß-Adrenalin-Racer und anspruchsvoller Simulation aus dem Hut gezaubert. In einem Punkt ist es seinem direkten Widersacher gar haushoch überlegen: Wer will schon mit einem hochgezüchteten Subaru



Natürlich ist die obligatorische Bergstrecke mit von der Partie



Die Dichte des Verkehrs läßt sich variieren



Manche der Strecken haben gleiche Start/Ziel-Geraden und verzweigen sich anschließend



Leider bleibt selten die Zeit, sich die teilweise wunderschönen Backgrounds anzusehen



Scorpio-7 besticht durch eine phantasievolle Unterwasserwelt



Nein, dies ist nicht wipeout!

Legacy durch die Kurven driften, wenn er einen 550 Maranello oder einen CLK-GTR fahren könnte? Die acht Luxusmodelle dürften demnach, neben dem vielfältigen Modi-Angebot, das Zugpferd für einen Kauf darstellen. Was für mich jedoch viel mehr zählt, ist die spielerische Reife, kombiniert mit einer ansprechenden Optik, die dem Spielspaß nicht im Wege steht. Die flüssige Polygonlandschaft wurde wie bei den beiden Vorgängern auch mit möglichst realistischen Textures überzogen. Realismus hat EA bei NFSIII schon immer großgeschrieben. Die vielen Lichteffekte (speziell im Hot Pursuit-Mode bei Nacht) und die unzähligen liebevoll designten Details wie z.B. das Aufwirbeln von Gischt bei nasser Fahrbahn, lassen keine Zweifel über die Fähigkeiten der Grafikingenieure aufkommen. Ihren Kollegen aus der Abteilung Spielbarkeit muß man ein ähnlich tadelloses Zeugnis austellen. Die Boliden lassen sich in jeder Situation wunderbar kontrollieren und millimetergenau um die Kurse prügeln. Einzige Wermutstropfen sind der knackige Schwierigkeitsgrad auf Arcade/Profi und die völlig verunglückte Zwischenzeitanzeige, die aufgrund ihres miserabel lesbaren Designs keinerlei Aussagefähigkeit besitzt.

Der bisherige Höhepunkt der Need for Speed-Reihe wartet gleich tonnenweise mit überzeugenden Features auf: Hochwertige, realistische, flüssige 3D-Grafik, eine Vielzahl unterschiedlicher Spielvarianten, eine absolut wasserdichte Spielbarkeit und die Möglichkeit, acht der begehrtesten Luxusautos der Welt zu steuern, lassen keine Wünsche offen, es sei denn man hat kurz vorher Gran Turismo gespielt...



Mercedes CLK-GTR

Preis:	k.A.
Gewicht:	1000 kg
Höchstgeschwindigkeit:	322 km/h
Beschleunigung (0-100):	4,1 sec
Gänge:	6
Motor:	48 Ventile, V12
Hubraum:	5987 ccm
PS:	600
Maximale Drehzahl:	8000 U/m



Grafik	9
Sound	8
Gameplay	9

Spieler:	1-2
Level:	9
Besonderheiten:	Memory Card, komplett Deutsch
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

The Need for Speed III

Ein Blick zurück!

Die The Need for Speed-Serie erfreut sich nicht nur auf dem PC größter Beliebtheit. Dank Platinum-Wiederveröffentlichung werfen wir noch einmal einen Blick zurück auf einen Teil der PlayStation-Rennspielgeschichte.

NEED FOR SPEED I

NEED FOR SPEED II

NEED FOR SPEED III

















The Need for Speed

Das Erstlingswerk erschien damals noch auf drei Konsolen, denn auch Besitzer des Saturns und der ersten 32-Bit-Konsole 3DO hatten ihren Spaß am Steuer der Nobelfahrzeuge. Die letzterwähnte Variante für die gescheiterte Konsole von Trip Hawkings hatte jedoch nicht viel mit den anderen Fassungen gemein, statt dessen setzt man auf Realismus pur. In Kennerkreisen genießt das 3DO-Produkt noch immer den Ruf als beste Version. Zur damaligen Zeit brillierte das mit acht umfangreichen Strecken aufwartende Spiel vor allem durch die überzeugende umgesetzte Fahrdynamik. Wenn auch grafisch nicht mehr absolut auf der Höhe der Zeit, gefällt es uns dennoch deutlich besser als Teil 2 und gehört definitiv in die Rubrik "Oldie but Goodie". Höhepunkt war aber eindeutig der Linkmodus, der bildschirmfüllende Kopf-an-Kopf-Duelle ermöglichte. Aufgrund der zu geringen Verbreitung von Link-Kabeln wurde diese Option aber in den Sequels wieder fallengelassen - sehr bedauernswert!

The Need for Speed gehört zumindest in die Klassiker-Ecke einer jeden Softwaresammlung.

The Need for Speed 2

Der Nachfolger fällt in eine gänzlich andere Rubrik: "Viel Rauch um Nichts". Weder hinsichtlich der gebotenen Features noch in Bezug auf die Streckenanzahl konnte dieses Spiel den gesetzten Maßstäben von Part 1 gerecht werden. Hinzu kam eine mißlungene Interpretation des Handlings, kombiniert mit einem ruckelnden Zwei-Spieler-Modus. Zumindest wurde der Analog-Kontroller ordentlich ausgenutzt, viel zu retten gab es aber leider nicht mehr.

The Need for Speed 2 ist ganz klar die schlechteste der drei Versionen erhältlichen Versionen. Zwar jagt man mit höherer Geschwindigkeit über die Kurse, spielerisch wurde aber eher ein Rückschritt vollzogen.

Die Grafik im Vergleich

Zumindest grafisch kann man den Fortschritt zwischen den drei Teilen relativ deutlich erkennen. Technisch hat sich aber The Need for Speed 2 als schwarzes Schaf herauskristallisiert. Clipping, langsamer Zwei-Spieler-Modus und miese Steuerung, doch Teil 3 entschädigt für diesen unrühmlichen Ausrutscher in allen Bereichen.

Philipp Noack - Fabian Döhla

Gran Turismo
The Real Driving Simulator


Die Programmierer waren bemüht, so wenig Pop Up wie möglich sichtbar zu machen


Bei einem Ausritt ins Kiesbett wird jede Menge Staub aufgewirbelt

Es ist soweit, der deutsche Markt wird mit dem bis dato ausgereiftesten Rennspiel für eine Next-Generation-Konsole beglückt. Sony hat sein Mammutprojekt mit dem vielsagenden Untertitel „The Real Driving Simulator" vollständig für den PAL-orientierten europäischen Raum konvertiert. Neben der Geschwindigkeitsanpassung wurden noch einige weitere Features modifiziert. Aber keine Sorge, an der eigentlichen Spielmechanik wurde nichts verändert, sondern ausschließlich auf Seiten der audiovisuellen Präsentation.

Statt des typisch japanischen Synthi-Pops donnern uns jetzt Stücke von bekannten Interpreten wie Garbage oder Ash (Sony Music sei dank!) aus den Lautsprechern entgegen. Von unschätzbarem Wert ist natürlich die Lokalisierung der Sprache, d.h. alle Menüs und alle Beschreibungen eines noch so kleinen Tuningteils wurden komplett ins Deutsche übersetzt. Besonders beim Tuning und bei den Lizenzprüfungen erweist sich das als großer Vorteil.

Faszination Autofahren

Gran Turismo wurde in zwei voneinander völlig unabhängige Modi aufgeteilt: Quick Arcade und Gran Turismo. Für diejenigen, die einen schnellen und unkomplizierten Einstieg in die Materie Motorsport suchen, wurde der erstere konzipiert. Er bietet alles, was bei anderen Titeln das ganze Spiel ausmacht. Ob allein, gegen einen Freund oder im Time Trial-Modus gefahren wird, ob man in einem Toyota, einem Mazda oder einem Wagen vier weiterer japanischer Hersteller sitzt, und auf welcher von anfangs vier Strecken man sein Glück versuchen will, darf alles hier selektiert werden. Durch einen Sieg auf den verschiedenen Parcours und in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen kann man das Angebot an Marken und Kursen nach oben schrauben. Gran Tursimo dagegen wurde immer unter der Maßgabe einer echten Rennsimulation kreiert. Bevor man jedoch auf eine einzige Strecke der GT-Foundation gelassen wird (Time Trial und Einzelrennen seien einmal außen vor), muß man eine der drei Lizenzen (B, A, A international) erwerben. Sie verlangen vom Prüfling z.B. punktgenaues Bremsen und/oder korrekte Kurventechnik auf unterschiedlich langen Teilabschnitten. Jetzt benötigt man natürlich noch einen Wagen, und in den umfangreichen Gebrauchtwagenabteilungen der verschiedenen Automobilhersteller findet man recht schnell das passende Gefährt, welches sowohl den eigenen Vorstellungen als auch dem anfangs knapp bemessenen Budget entspricht. Durch ein ausgeklügeltes Preisgeldsystem kommt man nach und nach in den Genuß wichtiger Tuningmöglichkeiten, die das eigene Auto siegfähiger machen. Je nachdem, ob man in einer der Veranstaltungen der GT-Liga oder in den Spezialrennen (z.B. nur Fronttriebler oder ungetunte Serienmodelle) antritt, variieren die Anforderungen an die Lizenz und das Können des Spielers. Für jede gewonnene Serie bekommt man eine Sonderanfertigung geschenkt.

in:former

Üben, üben, üben. Bei einem anspruchsvollen Rennspiel wie Gran Turismo ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Hat man erst mal eine der Lizenzen in der Tasche, darf kräftig auf ein Traumauto gespart werden. Wer sich die Angelegenheit in den Rennveranstaltungen etwas leichter machen will, kommt um einen (meist sehr kostspieligen) Besuch bei den jeweiligen Tuning-Firmen nicht herum.



Vor solchen Hairpins kann man sich ausgezeichnet nach vorne „bremsen"


Die beliebte erste Prüfung der B-Lizenz dreht sich ausschließlich ums korrekte Anhalten


Diese klassische Corvette gehört zu den wenigen neuen Wagen im riesigen Fuhrpark

Das Ende der Fahnenstange?

Die Zeit des Wartens hat sich gelohnt, Sony hat aus dem bereits in der japanischen Version unschlagbar guten Titel für den deutschen Markt eine eindrucksvolle Killer Application gemacht, an der kein waschechter PlayStation-User vorbeikommt. Die musikalische Untermalung bleibt sicherlich eine Frage des Geschmacks, aber wem sie nicht paßt, der möge sie im Optionsmenü schlicht abstellen und die FX pur genießen. Daß die deutschen Texte ein enormer Gewinn für die gesamte Bedienung und das tiefere Verständnis des Titels sind, bedarf wohl keinerlei Erklärung. Was darüber hinaus



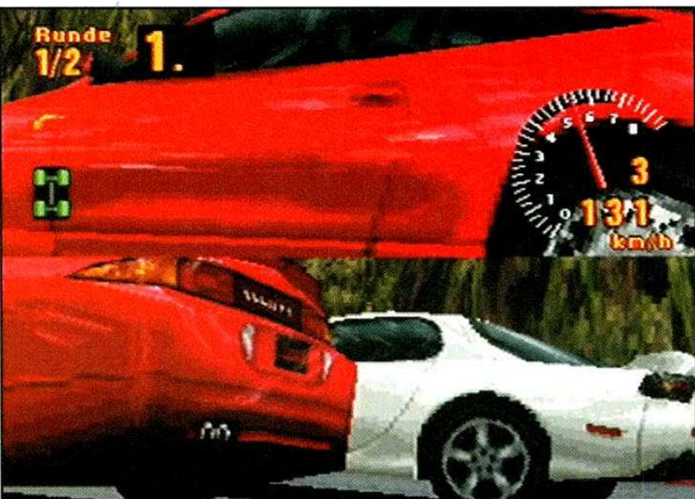
Der Castrol Supra gehört zu edelsten Automobilen in Gran Turismo



Die Wagen schaukeln sich stärker auf als in der japanischen Version



Der Abstand der beiden Kontrahenten wird regelmäßig angezeigt



Im Replay zoomt die Kamera regelmäßig ans Geschehen heran

bleibt und natürlich nicht verändert wurde, ist die hochsensible und extrem exakte Steuerung mittels Analog-Controller (mir kommt sie gar noch eine Spur sensibler vor als in der japanischen Version). Offensichtlich hat sich auch der Einfluß der Zentrifugalkräfte auf die Autos noch weiter der Realität angenähert, sie schwanken und drohen in jeder zu scharf gefahrenen Kurve zu kippen. Trotzdem gelingt es dem geübten Spieler mühelos seine Linie zu halten, und man ist zu keinem Zeitpunkt versucht, das Verhalten des Vehikels

spielerprofil

Jeder PlayStation-Besitzer, der sich nur minimal für das Thema Motorsport interessiert, kommt an dieser optischen und spielerischen Offenbarung nicht vorbei. Selbst ausgesprochene Rennspielmuffel sollten ein paar Proberunden drehen, vielleicht werden sie ja von einem Fieber erfaßt, das sie nicht mehr losläßt.

schwierigkeit

Bei Quick Arcade lassen sich Leicht, Mittel und Schwer direkt selektieren. Im Simulationsmodus kann man, sofern sich keine speziellen Beschränkungen ergeben (siehe Spezialrennen), mit einem gnadenlos hochgetunten Auto die computergesteuerte Konkurrenz und damit etwas von der spielerischen Herausforderung gehörig versägen.

genrekollegen

V-Rally 10/10 (PSX, FG 8/97), Formel 1 '97 10/10 (PSX, FG 10/97), TOCA Touring Car Champ. 9/10 (PSX, FG 12/97), The Need For Speed 3 9/10 (PSX, diese FG!)



Die zahlreichen Tuning-Möglichkeiten lassen aus einem Familienkombi...



...ein 900 PS-Monster werden



Der Redaktionsfavorit unter den elf Kursen

als unrealistisch anzuzweifeln. Aber was lest Ihr immer noch diesen Test, holt Euch das Teil!

Am besten beantragt man zwei Wochen Urlaub, meldet sich bei seinen Freunden ab, geht zu seinem Händler und holt sich Gran Turismo samt einer neuen Memory Card (damit auch alle wichtigen Wiederholungen gespeichert werden können) und vergräbt sich daheim vor seiner PlayStation...



PLAYSTATION



Philipp Noack - Andreas Binzenhöfer

CyBall Zone


Dieses Energiefeld verändert die Flugbahn der Kugel


Die Titaniumsäge hinterläßt beim Opfer denkbar unschöne Wunden...


Vor den Einzelspielen kann man sich für eine Waffeneinstellung entscheiden


Jedes Team verfügt über ein anderes Outfit

Laßt Euch nicht von dem leicht modifizierten Titel verwirren, das vorliegende, jetzt zu 100% fertige CyBall Zone hieß in unserer Preview-Fassung noch Dead Ball Zone. Die düstere Hintergrundgeschichte wurde, ganz im Gegensatz zum Namen, nicht aufgehellt. Kurz nach der Jahrtausendwende brechen die westlichen Demokratien zusammen, und die mächtigsten Großkonzerne übernehmen die alleinige Herrschaft über ihre jeweiligen Einflußgebiete. Es kommt, wie es kommen muß: in einem dritten Weltkrieg wird der weitaus größte Teil der Menschheit vernichtet und es entsteht ein postnukleare Kultur. Hier entwickelt sich rasch eine Cyborg-gestützte „Sportart" zum gefeierten Medienereignis: CyBall Zone. Die nach menschlichem Vorbild geschaffenen, rein kybernetischen Spieler stehen sich in trostlosen Stadien in Mannschaften zu jeweils acht Teilnehmern gegenüber (die allesamt vom PlayStation-User simuliert werden können). Man beginnt mit einem unerfahrenen Team in einer schwachen und unwichtigen Regionalliga und muß sich im Laufe seiner Trainer-, Manager- und Spielerlaufbahn in die höchsten Weihen futuristischen Wettbewerbs vorarbeiten, die globusumspannende Geosphere-Liga. Auf dem Spielfeld ist alles erlaubt, was den Sieg sichert. Ob dabei die Gesundheit des (nichtmenschlichen) Kontrahenten den Bach runtergeht, darf getrost ignoriert werden. Jeder Cyborg hat eine Reihe von Standardattacken, die den Gegner für unterschiedliche lange Phasen unschädlich machen. Außerdem darf pro Spiel eine bestimmte Anzahl von Spezialwaffen eingesetzt werden (Bomben, Titaniumsägen und Laserkanonen). Nach jedem Viertel dürfen Verletzte aus-, frisches Material eingewechselt und die Aufstellung verändert werden. Zwischen den einzelnen Wettkampftagen kann man seine Mannschaft mittels gezieltem Training optimal auf die nächste Herausforderung einstellen. Kategorien wie Kraft und Beweglichkeit dürfen bei jedem Mannschaftsmitglied individuell anders verbessert werden, nur so erhält man eine komplette Truppe aus robusten Abwehr- und agilen Angriffsspielern. Neben dem Liga- existiert noch ein Einzelspiel-Modus, in dem man seine hochgezüchteten Recken gegen einen Freund oder den Computer einsetzen kann.

in:former

Benutzt den Turbo-Knopf so oft wie möglich, er ist der Schlüssel zum Sieg. Mit seinen Specials sollte man taktisch intelligent umgehen, z.B. bietet es sich an, gleich zu Beginn eines Viertels einen Großteil einzusetzten und so den Gegner nachhaltig zu schwächen, denn während eines Viertels dürfen „tote" Cyborgs nicht ersetzt werden.

Frischer Wind

Es ist ja nun nicht gerade so, daß Rage das Rad neu erfunden hätte. Aber man war zumindest in der Lage, ein altes und lange verschüttetes Spielprinzip wieder aus der Schublade zu holen und in eine neuartige und ansprechende Verpackung zu stecken. Die Ähnlichkeiten zu den beiden Speedball-Teilen der Bitmap Brothers sind unverkennbar, und doch entwickelt CyBall Zone, nicht zuletzt dank der fußballerischen Kompetenz von Rage Software (Striker), recht schnell eine Faszination, die sich nur schwer in Worte fassen läßt. Einmal in der untersten Liga eingestiegen und mit seinem ganzen Herzblut trainiert, gemanaged und gespielt- und man kann sich so schnell nicht mehr von seiner PlayStation lösen. Wenn dann noch die ersten Playoffs gewonnen werden und man in den Genuß neuer Stadien und härterer Gegner kommt, vermag man nicht mehr an der hohen Langzeitmotivation zu zweifeln. Selbst wenn alle Teams geschlagen und alles gesehen wurde, kann man sich immer noch ein bis sieben Freunde ins Haus holen und denen zeigen, was eine Harke ist.

spielerprofil

Sportspielfans, die zugunsten von etwas Action auf etwas Realismus verzichten können.

schwierigkeit

Langsam ansteigend. In der lokalen Liga bekommt man es mit maximal zwei, drei ebenbürtigen Teams zutun, ab den Playoffs wird es dann anspruchsvoller.

genrekollegen

Riot 7/10 (PSX, FG3/97)

CyBall Zone entpuppt sich bereits nach kurzer Spielzeit als gelungene Mischung aus Sport und Action. Durch den motivierenden Liga-Modus und die Möglichkeit, mit bis zu acht Spielern gleichzeitig an dieser futuristischen Handballschlacht teilzunehmen, bleibt auch auf lange Sicht kein Auge trocken.



Grafik 7
Sound 7
Gameplay 8

Spieler: 1-8
Level: .... 15+
Besonderheiten: .... Memory Card, komplett Deutsch
Hersteller: .... GT Interactive
Entwickler: .... Rage Software
Testmuster: .... GT Interactive
Veröffentlichung: .... 29. Mai
Ca. Preis: .... 99,- DM



Philipp Noack - Fabian Döhla

Poy Poy


Die Osterinsel-Köpfe bewegen sich zuweilen und greifen die Spieler an


Godzilla schlüpft immer wieder aus seinem Ei, um aktiv ins Geschehen einzugreifen

Man kann sich die Szenerie eigentlich bildlich ausmalen: Ein aufgeregter bester Freund/ Pressesprecher/ Verkäufer/ (eigenen Vorschlag einsetzen) erzählt einem videospielinteressierten Zuhörer von Poy Poy. „Also, da rennen vier Männchen in einer Arena herum und schmeißen sich Gegenstände wie Steine, Holzbalken oder Raketen an den Kopf. Wer viel schmeißt und wenig Schaden nimmt, hat gewonnen." Die Reaktionen dürften sich im Äußerungenspektrum von „Mörderidee, Alter, aber da kommt mein Bus!"/ „Toll, das Testergebnis teile ich Dir nach Drucklegung mit, wenn ich schon im Urlaub bin."/ „Könnten Sie mir bitte nun den Ausgang zeigen?"/ (eigenen Vorschlag einsetzen) bewegen. Zu Unrecht, wie sich zeigt, wenn man Poy Poy kennt. In diesem Spiel laufen wahrhaftig vier junge Menschen durch eine dreidimensionale Polygonarena und werfen sich Bau- und Explosivstoffe an die Rübe. Drei Kameraperspektiven können für die Darstellung bemüht werden, immerhin müssen die Aktionen aller Akteure gleichzeitig ohne Split-Screen dargestellt werden. Bevor ein Match ausgetragen wird, kann man sich zwischen dem Exhibition- und einem Tournament-Mode entscheiden, im Optionsmenü wählt man zwischen drei Schwierigkeitsgraden aus und legt die Anzahl der zu gewinnenden Runden fest. Dann legt man sich auf einen von acht Kämpfern fest, die jeweils unterschiedliche Eigenschaften wie Schnelligkeit oder Wurfkraft besitzen. Neben den Standardaktionen wie hohe Würfe, Roller oder Überkopfwürfe nach hinten, die jeder Spieler besitzt, können die Akteure dank ihrer Handschuhe Spezialwürfe ausführen. Diese variieren zwischen Würfen, in denen sich die Gegenstände in Homing Missles verwandeln und den Gegner punktgenau treffen, über Blitzwürfe mit Lasergeschwindigkeit bis hin zu gewaltigen Explosionen. Im Exhibition-Mode bekommt man eine Palette dieser Gloves angeboten, im Tournament-Mode befindet man sich in einer Art Gameshow, in der man um Geld spielt, um damit neue Handschuhe zu erwerben. Hier gibt es drei Klassen, die sich natürlich im Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Vor jedem Match wählt man unter sieben Arenen aus. Die Schauplätze divergieren inThematik und Gefährlichkeit der Umgebung. In der Roboterstage befindet sich in der Mitte des Spielfelds ein lustig rotierender Roboter, der ab und an mit Laserschüssen auffällig wird. Eine andere Location beherbergt ein Riesenei, das sich zuweilen in einen fies um sich beißenden Godzilla-Verschnitt verwandelt. Im ewigen Eis latschen gelangweilte Pinguine herum, die schmerzhaft auf die Kontrahenten einpicken, während in der Wüste ein spontaner Wirbelsturm für ebenso unvorhersehbare Freiflüge sorgt.

in:former

Poy Poy ist ein reinrassiges Partyspiel. Weitere glorreiche Vertreter dieses Genres sind Bomberman (siehe diese Ausgabe), Bust-A-Move (siehe diese Ausgabe), Worms (PSX, Sat FG3/96) oder Micro Machines V3 (PSX, FG 4/97, 10/10). Die Palette ist sicherlich unendlich erweiterbar, je nach Geschmack und Vorliebe. Diese Spiele zeichnen sich vor allem dadurch aus, daß sie im Ein-Spieler-Modus eher langweilig, mit menschlichen Mitspielern jedoch ein Heidenspaß sind.

Au Au!

Poy Poy-Partien sind nur bis zu einem gewissen Grad vorhersagbar. Die Gegnerintelligenz kann zwischen „zufälliger Gemeinheit" und „ganz, ganz böse" eingeordnet werden. So hundertprozentig wird dies nicht klar, denn ich hatte nie den Eindruck, als würden die CPU-gelenkten Kämpfer einem etwas krumm nehmen bzw. besondere Bosheit in ihre Aktionen legen. Wenn sie mir, während ich ein bis zwei Sekunden damit beschäftigt war, einen wirklich schweren Gegenstand hochzuwuchten, die dicke Berta verabreichten, geschah dies, weil ich eben gerade im Weg stand, eben vollautomatisiert. Das daraus resultierende Chaos ist also ein Zufallsprodukt und ehrlich gesagt auch nur über einen Zeitraum von wenigen Wochen motivierend. Poy Poy ist ein Mehr-Spieler-Spiel par excellence, dem sollte man auch Rechnung tragen. Wenigstens zwei, im Optimalfall vier menschliche Lebensformen mit Hang zu virtueller Gemeingefählichkeit am Poy Poy-Controller, und Ihr habt unter Garantie mehr Spaß als Harald Juhnke mit einem Sack Freigetränkegutscheine.

spielerprofil

Party-Spieler mit Hang zu fiesen Charakterzügen und Bomberman-Junkies werden Spaß haben. Alleinlebende Solo-Spieler ohne Freundeskreis sollten das Portemonnaie stecken lassen.

schwierigkeit

Einstellbar. Poy Poy ist leicht zu er- und schwer zu verlernen.

genrekollegen

Bomberman World 8/10 (PSX, FG 6/98)

Nach jedem Match wird abgerechnet, wobei nicht unbedingt derjenige die meisten Punkte einheimst, der sich schlußendlich noch auf zwei Beinen halten kann. Die Wertung erfolgt in den Kategorien „Direct Hit Bonus" (Anzahl der direkten Treffer), „Luck Bonus" (Auslösen von Kettenreaktionen, Gegnerdemoralisierung ohne direkte Einwirkung) und „Round Bonus" (Wer überlebte am längsten). Die Grafik und der Sound sind zweckdienlich, ein paar nette Lightning-Effekte werden niemanden wirklich umhauen, doch dies ist bei dieser Art Spiele nicht essentiell.

Poy Poy kommt ohne Bombast und Rendervorspann aus, sondern bietet dem interessierten Partyspieler eine innovative Spielidee, die zwar nicht unbedingt das Zeug zum Klassiker hat, jedoch überzeugend und stimmig ist. Die geringe Anzahl an Locations, Waffen und Spielfiguren fällt negativ ins Gewicht, kann aber verziehen werden. Wer Interesse daran hat, dem Mitmenschen ohne große Konsequenz deftig etwas an den Kopf zu werfen, wird Spaß haben.



Grafik 6
Sound 6
Gameplay 6

Spieler: 1-4
Level: 9 Schwierigkeitsgrade
Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
Testmuster: Konami

Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM





Fabian Döhla - Holger Gößmann

Bushido Blade 2



Auf der Flucht! Mittels der L1-Taste kann man vor dem Gegner auch davonrennen oder ihn umkreisen, um anschließend von hinten zu attackieren



Im Trainingsmodus kann man den Umgang mit den zahlreichen Waffen nach und nach perfektionieren

Alles läuft auf ein knappes Finale hinaus: beide Kontrahenten haben nur noch einen winzigen Rest ihres ehemals komplett gefüllten Energiebalkens. Schnaufend stehen sich die sichtlich gezeichneten Kämpfer gegenüber, in wenigen Sekunden wird der entscheidende Treffer erfolgen. Doch anstatt das direkte Duell mit den Fäusten zu suchen, entscheidet der Kampfsportler auf der linken Seite des Screens das Duell durch einen unerwarteten „Feuerball". Wem nach den zahlreichen Street Fighter-, Samurai Shodown- und auch Tekken-Neuauflagen die Lust an solch unrealistischen Auseinandersetzungen vergangen ist, der findet im zweiten Teil von Bushido Blade erneut seine Erfüllung. Wirklichkeitsgetreu anmutende Gefechte und klirrende Waffen - selten zog man eine Spielidee so konsequent durch. Nach Betrachtung des grandios designten Intros, das allerdings nicht ganz an die Klasse bekannter Namco-Größen anknüpfen kann, findet Ihr Euch umgehend in einem recht japanischen Auswahlmenü wieder. Glücklicherweise verhindern jedoch kleine Bildsymbole und eine ausführliche englische Anleitung gröbere Verständnisprobleme. Wer den ersten Teil ausführlich gespielt hat, weiß, was ihn erwartet: Bereits ein richtig getimter Treffer führt zum raschen Ableben, der Kampf ist in den meisten Fällen unwiderruflich verloren. Ein geschicktes Taktieren steht deshalb klar im Vordergrund, nicht zuletzt, da planlose Attacken zwar regelmäßig zum Erfolg verhelfen, die durchaus vorhandene



Unfair! Nur unehrenhafte Kämpfer versuchen, den Fight durch das Werfen von Dreck zu ihren Gunsten zu beeinflussen

Spieltiefe wird dadurch aber nicht mal oberflächlich angekratzt. Je nach Situation und Kampfstil sollte man auf eine der drei verfügabren Grundhaltungen zurückgreifen, um auch wirklich alles Potential aus diesem Titel zu herauszuholen. Die anfangs sechs zur Auswahl bereit stehenden Recken haben bezüglich Geschwindigkeit und Waffenvorlieben alle ihre Stärken und Schwächen, die man alternativ auch mittels einer ausführlichen Trainingseinheit herausfiltern kann; nur auf diesem Wege stößt man auch auf kämpferspezifische Spezialattacken, die verheerende Auswirkung auf den Zustand der gegnerischen Gesundheit haben. Wer mit den herkömmlichen Hieb- und Stichkombinationen nicht richtig konform gehen kann, bringt entweder seine Zweitwaffe zum Einsatz oder versucht, durch unehrenhafte Attacken das Kampfgeschehen zu seinen Gunsten zu entscheiden. Egal ob man die gegnerische Sicht durch einen unfairen Sandwurf trübt oder hinterhältig den Rücken des Gegenübers als Zielscheibe benutzt, diese Art des Zweikampfes wird nicht akzeptiert und sorgt im Story-Modus für zahlreiche unerwartete Änderungen. So trifft man immer wieder auf neue Meister der Kampfsportschule, die die Geschichte nach erfolggekröntem Weiterspielen in völlig neue Bahnen lenken.



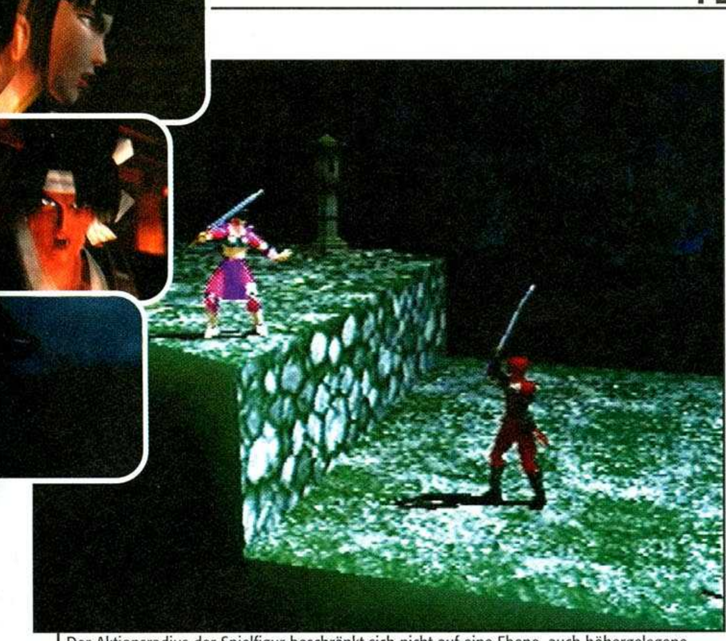
Die zahlreichen Perspektiven ermöglichen auch den Blick durch ein Drahtgittermodell des eigenen Kämpfers

Brillanter Look - zweifelhaftes Gameplay

Auf den ersten Blick versetzt einen der neue Square-Prügler in Erstaunen. Sämtliche Spielfiguren sind wunderhübsch animiert und bewegen ihre polygonen Gliedmaßen mit unglaublicher Geschwindigkeit über den Bildschirm. Bei Treffern taumeln sie schmerzerfüllt zurück, und bei tödlichen Manövern sacken sie fast schon eine Spur zu realistisch in sich zusammen. Grafische Fehler muß man mit der sprichwörtlichen Lupe suchen, lediglich im Nahkampf läßt sich das ein oder andere dezente Flackern zweier zu stark verzerrter Texturen ausmachen. Die immens wichtige Kollisionsabfrage wurde ebenso kompetent umgesetzt wie die präzise und direkt reagierende Steuerung. Lediglich der Einsatz der Zweitwaffe und von

in:former

Bushido Blade 2 verfügt über einen im Beat'em Up-Sektor realtiv seltenen Link-Modus. Verfügt man über zwei Spiele, so kann man auf zwei Bildschirmen die blutigen Duelle in der jeweiligen Egoperspektive austragen. Wer die Möglichkeit hat, sollte unbedingt von diesem Feature Gebrauch machen, da das Spielgefühl auf diese Weise wesentlich intensiver als in der Seitenperspektive vermittelt wird.


Der Aktionsradius der Spielfigur beschränkt sich nicht auf eine Ebene, auch höhergelegene Abschnitte können erklommen werden


(K)ein schöner Anblick: Wer einen ausweglosen Kampf aufgibt, wird stilecht hingerichtet


Nicht ganz so realistisch wie der Rest: Trifft man einen Gegner, so spritzt das Blut fontänenartig gen Himmel. Der durchsichtige Balken im Vordergrund ist übrigens kein Grafikfehler, sondern sorgt für besseren Überblick.

Sprungmanövern bereitet ab und an Kopfzerbrechen, läßt sich aber mit ausreichend Übung hinreichend kompensieren. Wie nicht anders gewohnt, ist auch der Sound jeglicher Kritik erhaben. Besonders die klirrenden Geräusche zweier aufeinandertreffender Waffen klingen überaus realistisch und sorgen mit der panflötendurchsetzten Musik (übrigens nur in den Menüs, während der Kämpfe sind lediglich Umgebungsgeräusche zu vernehmen) für das angemessene Ambiente, das durch die thematisch immer gut zum Geschehen passenden Hintergründe nochmals gesteigert wird. Doch alle diese Aspekte können Bushido Blade dennoch nicht auf den Beat'em Up-Thron heben. Vor allem wenn man alleine in den Kampf der zwei verfeindeten Familien zieht, sinkt die Langzeitmotivation bereits nach wenigen Spielstunden auf ein bedrohlich niedriges Niveau. Man kann es sich einfach nicht verkneifen, von Anfang an auf den entscheidenden Schlag zu spekulieren und dieses Unterfangen auch auf riskante Art und Weise durchzuführen - geht dabei etwas schief, so wird das Duell dank unendlich vorhandener Continues schlicht und einfach neu gestartet, was sicherlich nicht die ultimative Lösung für ein solches Produkt darstellen dürfte. Man kann dieser Kritik jedoch ein Quentchen Positives abgewinnen, denn gerade bei


Auch die Kämpferinnen wurden mit viel Liebe zum „Detail" gestaltet

den Duellen gegen mit Schußwaffen bestückte Gegner ist man froh, die Spielfigur auf Knopfdruck reanimieren zu können.

Zwei Freunde müßt Ihr sein

Bushido Blade 2, das übrigens nicht von Squaresoft, sondern von Light Weight entwickelt wurde, entfaltet seinen ganzen Reiz erst in dem Moment, wo ein zweiter menschlicher Spieler nach dem Joypad greift. Die Möglichkeiten, sich vom Haß leiten und die dunkle Seite Besitz ergreifen zu lassen, hat durchaus seinen Reiz. Liegt der Gegenüber sterbend am Boden, so kann man je nach Lust und Laune nochmals aktiv Leichenschändung betreiben, aller guten Vorsätze zum Trotz. Spannende Duelle werden in Sekundenbruchteilen entschieden und erfahren urplötzliche Wendungen, gegen den Computer sind solche Momente leider eher selten, und wenn überhaupt, dann durch ärgerliche Zufälle bedingt.

Auf den ersten Blick begeistert Bushido Blade 2 durch die überdurchschnittliche Präsentation und den unglaublich hoch angesiedelten Blutfaktor. Eine mittlerweile indizierte Prügelspiel-Saga machte sich in der Vergangenheit durch ein ähnliches Prinzip einen Namen. Spielerische Mängel wurden durch den intensiven Einsatz der roten Körperflüssigkeit vertuscht, mit Sicherheit ein geschickter Schachzug. Verweilt man jedoch alleine vor seiner PlayStation, so bröckelt die imposante Präsentationsfasade schnell vor sich hin. Ein Treffer - und das war's auch schon. Dazu kommt die Tatsache, daß man sich hinsichtlich der Schlagvielfalt gegenüber Teil Eins leider zurückentwickelt hat, roundhouse-ähnliche Vernichtungsmanöver wurden gestrichen, und angeschnippelte Beine gibt es auch nicht mehr, lediglich an den Armen lassen sich Spuren des gandenlosen Kampfes entdecken. Genrefans mit umgebauter Konsole sollten trotzdem anspielen, vom grandiosem Ersteindruck darf man sich aber keinesfalls blenden lassen.

spielerprofil

Wer bei Videospieln den Begriff Realitätsnähe groß schreibt, ist sicher an der richtigen Adresse. Keine Feuerbälle, keine meterhohen Dragon Punches - genau das Richtige für den echten Kampf- und Waffensportfanatiker. Alleine verweilt man jedoch nicht allzu lange vor dem Bildschirm, deshalb sollte auf jeden Fall ein menschlicher Mitspieler zur Verfügung stehen

schwierigkeit

Niedrig - dank unendlicher Continues macht man innerhalb kürzester Zeit gravierende Fortschritte. Durch das „One-Hit-Death"-Prinzip kann auch der Laie einen Siegeszug durch die gegnerische Armada starten

genrekollegen

Bushido Blade 7/10 (PSX, FG 7/97)



Grafik 9
Sound 9
Gameplay 8

Spieler: 1-2
Level: 12 Kämpfer
Besonderheiten: Memory Card, Link-Modus
Hersteller: Squaresoft
Entwickler: Light Weight
Testmuster: GZ Games Tel.: 09721 / 21623
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: 119,- DM



Holger Gößmann - Fabian Döhla

>>J.D. SAYS: EVERYBODY LIE DOWN ON THE FLOOR AND KEEP QUIET<<

Tenchu


Im Wald sollte man die Wölfe mit Hilfe von Ködern ablenken


Tritt der Gegner in die Spikes, so reduziert sich seine Energieleiste

Ninjas und Samurais - Sie gehören in die Geschichte Japans, wie Ritter, Burgen und holde Maids in die unsere. Für gewöhnlich weiß der Durchschnittseuropäer nicht viel über die Schattenkämpfer des Inselstaats. Einzige Informationsquelle sind die Eastern (asiatische Kampffilme) und einige Videospiele, die sich natürlich mit der Geschichte ihres Herkunftslandes auseinandersetzen. Das Problem an dieser recht subjektiv heldenhaften Darstellung ist allerdings die Idealisierung von Terroristen und Meuchelmördern, denn genau das waren die Ninjas nun einmal. Gnadenlos schlugen sie aus einem Hinterhalt zu und ließen ihren Opfern meist keine Chance. Mit Tenchu veröffentlicht Acquire erstmals ein Game, das dem Leben der Ninjas annähernd entspricht. Dort steuert der Spieler die beiden Schattenkämpfer Rikimaru und Ayame durch sieben aufwendig gestaltete Level und muß versuchen, dort verschiedene Missionsziele zu erfüllen. Hauptsorge des Heldenduos ist, bei all ihren Operationen inkognito zu bleiben. Hierfür stehen den Hauptfiguren neben den ortsüblichen Gegebenheiten (Bäume, Säulen, etc.) noch zahlreiche Extras wie Wurfsterne, Bomben und Köder zur Verfügung, die es ihnen ermöglichen, aus dem Hinterhalt zu agieren. Taucht ein Gegner auf, so wird ein Punkt neben der Energieleiste eingeblendet. Die Größe des Punktes gibt die Distanz zum Gegner an, während die Farbe die Alarmbereitschaft symbolisiert. Am besten ist es, noch im grünen Bereich angreifen zu können, denn dann ist der erste Treffer tödlich.

in:former

Die wendige, mit Doppelschwert ausgerüstete Ayame ist bei diesem Game die bessere Wahl. Durch ihre Schnelligkeit beim Zuschlagen hat sie vor allen Dingen bei Endgegnerkämpfen oft die Nase vorn. Übrigens ist fast jeder Level im Schnellverfahren zu erledigen. Erkundet, wo Ihr hin müßt, und geht in einem zweiten Versuch ohne Umschweife dorthin, denn in den Leveln liegen nur sehr wenige Extras.

spielerprofil

Action-Adventure-Freaks und Freunde des Schwertkampfes werden sicherlich ihre Freude an dem Titel haben. Trotzdem macht der Durchschnittsspieler lieber einen Bogen um diesen Titel.

schwierigkeit

Einstellbar. Trotzdem bestimmt Ihr den Grad der Schwierigkeit mehr über Euer Geschick. Verstecke zu finden und aus dem Hinterhalt anzugreifen.

genrekollegen

Nightmare Creatures 8/10 (PSX, FG 11/97), Deathtrap Dungeon 8/10 (PSX, FG 5/98)

Auf leisen Sohlen

So verwerflich das Spielprinzip des hinterlistigen Angriffs auf wehrlose Gegner auch sein mag, es bereitet einfach Spaß, sich Millimeter für Millimeter an einen Widersacher heranzupirschen, um dann im richtigen Moment zuzuschlagen. Dabei macht der Gang über die Dächer besonders viel her, wenn man sich aus luftigen Höhen unbemerkt von oben auf die Wächter stürzen kann. Doch läßt man diesen speziellen Reiz einmal außer acht, so kommt man schnell zu dem Ergebnis, daß Tenchu einige Mängel hat. Wird man beispielsweise entdeckt, so gestaltet sich der Kampf als wildes Tastengedrücke mit glücklichem oder weniger glücklichem Ausgang, wobei die Kameraperspektive des öfteren versagt. Die Karte ist unzureichend, die Wächter agieren nach dem Motto „Aus den Augen aus dem Sinn" und verlieren ihre Alarmbereitschaft schon nach einem einfachen Sprung auf das nächste Hausdach, obwohl man noch bestens zu sehen sein müßte. Es macht übrigens auch keinen Unterschied, wenn zwei Wachen vor der Tür stehen. Bringt Ihr den ersten um die Ecke, ohne daß der andere Euch sieht, so kann der Gemeuchelte noch so erbärmlich schreien und blutüberströmt am Boden liegen, das juckt die andere Wache überhaupt nicht. Auch Texturefehler gibt es häufig und, nicht zu vergessen, die übliche Sprachbarriere dieses Japan-only-Titels.



Nach dem Tod des Endgegners wird ein kurzer Zwischenspann eingeblendet


Hinterhältig: Diese Attacke führt unweigerlich zu einem Schädelbasisbruch


Texturefehler ermöglichen leider regelmäßig den Einblick in geschlossene Räume

Sieht man einmal über den Blutrausch und den Hinterhalt hinweg, bleibt im Endeffekt ein mittelmäßiger und zu kurzer Titel, der aber für Action-Adventure-Fans und Freunde japanischer Kampfkunst nicht uninteressant sein dürfte. Die Summe von 140,- DM sollten nur wirkliche Freaks ausgeben, denn der einheimische Spieler ist mit Nightmare Creatures oder Deathtrap Dungeon sicherlich besser und länger bedient.



Grafik 8
Sound 6
Gameplay 7

Spieler: 1
Level: 9
Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: SCEJ
Entwickler: Acquire
Testmuster: ACME
Tel.: 0221 / 240 88 00
Veröffentlichung: JP-Import
Ca. Preis: 139,- DM









0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

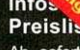


Artikel	Preis
Aero Fighters Assault (Flight-Action)	149,90
Bomberman (Action)	99,90
Blast Corps (Action)	99,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G (Racing)	129,90
Fifa 98 (Fußball)	139,90
Gasp (3D-Fighting)	149,90
Fighters Destiny (3D-Fighting)	139,90
Lylat Wars (Flight-Action)	99,90
Mission Impossible (Ego-Shooter)	139,90
Nagano Winter Olympics	149,90
NHL Breakaway '98 (Eishockey)	149,90
Snowboard-Kids (Sports)	99,90
Star Wars (Action)	119,90
Wayne Gretzky Hockey '98 (Eishockey)	139,90
WCW vs. NWO (Wrestling)	149,90
Wetrex (Tüftel)	139,90
Yoshis Story (Jump'n Run)	99,90
Controller (6 Farben)	59,90
Controller-Verlängerung	9,90
Shaker Pack incl. Memory (6 Farben)	39,90
Memory Cards Tri-Pack (6 Farben)	49,90



Artikel	Preis
PlayStation	299,00
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card	333,00
Action Replay (Mogel Modul)	89,90
Analog/Digital-Controller Dual-Shock. (Sony)	79,90
Analog Flight Stick	119,90
Controller (Exony - 6 Farben)	29,90
Controller (Sony - grau, schwarz, weiß)	44,90
Controller NeGcon	89,90
Guncon	89,90
Memory Card (Sony)	39,90
Memory Card TRI-PACK (3 Stck.)	79,80
Mouse. (Sony)	49,90
Antennenadapter	39,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	29,90
RGB-Kabel (für beste Bildqualität)	29,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out	44,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90
…bausatz	39,90
… - dauert ca. 20 min	89,90

…Station-Umbau kannst Du auch die … amerikanischen Import-Spiele … jp oder us) auf Deiner Play- … Umbau der PlayStation …el, da ansonsten die … genannt) nur in …



Umbau-Chips jetzt kostenlos!*
Bei jeder Bestellung von PlayStation-Software liegt jetzt auf Wunsch ein Umbausatz zum Abspielen von Japan- und Us-Importen mit kompletter Anleitung bei!*
Zum Abspielen von Importspielen benötigst Du immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Spiele nur in schwarz-weiß ablaufen!!
*Nur solange Vorrat Reicht!

PlayStation

Artikel	Preis
Abe's Odyssee (Action Jump' n run)	99,90
Ace Combat II (Flugsimulation/Action)	99,90
Alundra (Rollenspiel)	99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll)	99,90
Ayrton Senna Kart Duel2 (Race)	89,90
Baphomets Fluch II (Adventure)	99,90
Batman & Robin (Action)	109,90
Bloody Roar (3D-Fighting)	99,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel - 20.4.98)	129,90
Bugriders (3D-Shooter)	99,90
Bushido Blade (3D-Fighting)	99,90
Bust a Move 3 (Tüftelspiel)	89,90
Castlevania (Action Jump' n Run)	99,90
Clock Tower (Adventure)	109,90
Cool Boarders 2 (Snowboard-Sim.)	99,90
C&C II Red Alert (War-Simulation)	99,90
Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run)	99,90
Croc (3D-Jump' n run)	99,90
Dark Omen (Strategie)	99,90
Deathtrap Dungeon (Adventure)	109,90
Discworld II (Adventure)	89,90
Diablo (Strategie)	99,90
Dodgem Arena (Action)	99,90
Dreams (Jump'n Run)	99,90
Fifa '98 (Fußball)	109,90
Fighting Force (Fighting)	109,90
Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's)	109,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel)	129,90
Forsaken (3D-Action)	109,90
G-Police (3D-Shooter - 2CD's)	109,90
Gex 3D (Jump'N'Run)	109,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter)	119,90
Gran Tourismo (3D Race)	109,90
Klonoa (Jump'n Run)	99,90
Kurushi (I.Q.)	89,90
Lost Vikings II us (Jump' n run)	69,90
Lost World:Jurassic Park II (Jump 'n run)	109,90
Lucky Luke (Jump'N'Run)	109,90
Marvel Super Heroes (Fighting)	99,90
Masters of Teräs Käsi	109,90
Mega Man X3 (Jump' n run)	99,90
Midway Arcade Greatest Hits.1/2	99,90
Namco Museum V (Klassiker)	89,90
Nascar Racing '98 (Race)	109,90
NBA Live '98 (Basketball)	99,90
Need for Speed 3 (Race)	99,90
Newman Haas Racing (Race)	99,90
NHL '98 (Eishockey)	99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey)	89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey)	99,90
Nightmare Creatures uncut (Horror)	109,90
Nuclear Strike (Helicopter-Action)	99,90

SOUNDTRACKS

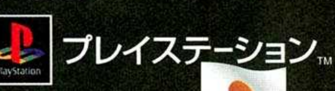
Artikel	Preis
Final Fantasy 1+2/3	69,90
Final Fantasy 4/5/6	79,90
Final Fantasy VII (4 CD's)	109,90
Final Fantasy Tactics	79,90

PlayStation

Artikel	Preis
One (Action)	99,90
Ogre Tactics us (Strategy)	139,90
Pax Corpus (Action)	99,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)	99,90
Power Soccer II (Fußball)	99,90
Rascal (Adventure)	99,90
Rapid Racer (Race)	89,90
Reboot (Action)	99.90
Resident Evil 2 (Horror Adventure)	109,90
Risiko (Brettspiel)	99,90
Riven (Grafik Adventure- auf 5 CD's)	139,90
Rockman Dash (Action)	129,90
Road Rash 3D (Bike-Race)	99,90
Rock'n Roll Racing 2 (Race)	79,90
Saga Frontier us (Rollenspiel)	129,90
Shadow Master (Shoot'm Up)	99,90
Sign of the Sun (Adventure)	99,90
Skull Monkeys (Jump 'n Run)	99,90
Snow Racer '98 (Sports)	99,90
Spawn (3D-Fighting)	89,90
Spice World	49,90
Steel Reign (Tank-Simulation)	89,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting)	99,90
Streetfighter EX plus Alpha (3D-Fighting)	99,90
Super Puzzle Fighter (Tüftel)	89,90
Tekken III us (3D Fighting)	139,90
Tetris Plus (Tüftel)	89,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
Time Crisis (Ego-Shooter)	99,90
Time Shock (Flipper)	99,90
TOCA (Race)	99,90
Tomb Raider II (Adventure)	109,90
Total NBA '98 (Basketball)	99,90
Treasures of the Deep (Adventure)	99,90
Ubik (Adventure)	99,90
V-Rally (Race)	99,90
Versus (3D Fighting)	109,90
Wild Arms us (Rollenspiel)	89,90
X-Men Children o.t. Atom (Beat'em Up)	99,90
Crash Bandicoot (Jump`n Run)	49,90
Destruction Derby 2 (Race)	49,90
Formel 1 (Race)	49,90
Micromachines V3 (Race)	49,90
Pandemonium (Jump'N'Run)	49,90
Porsche Challange (Race)	49,90
Ridge Racer Revolution (Race)	49,90
Soulblade (3D-Fighting)	49,90
Soviet Strike (Heli-Action)	49,90
Tekken II (3D-Fighting)	49,90
Tomb Raider (Adventure)	49,90
Wipe Out 2097 (Race)	49,90

SATURN JP

Artikel	Preis
3 Wonders	129,90
Burning Rangers	129,90
King of Fighters '97 /mit 1Mbit RAM	139,90/159,90
Vampire Saviour /mit 4Mbit RAM	139,90/159,90



Artikel	Preis
3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzz…	129,90
Armoered Troopers (3D Shooter)	129,90
Biohazard 2 jp (Horror Adventure)	99,90
Bomberman Wars jp (Action)	129,90
Bomberman World jp (Action)	129,90
Bust A Move (Dance Action)	129,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting)	129,90
Capcom Generations (Coll.)	129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG)	119,90
Cyberbots jp (Beat'em Up)	129,90
Dead or Alive jp (3D-Fighting)	129,90
Densha De Go! (U-Bahn-Simulation)	129,90
Einhänder jp (Shooter)	129,90
Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon)	119,90
Enigma jp (3D Action)	149,90
Frontmission Alternative jp (Strategie)	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie)	139,90
G-Darius (Shooter)	129,90
Gradius Gaiden jp (Shooter)	129,90
Gran Turismo jp (Race)	129,90
Guilty Gear (Beat'em Up)	139,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter)	129,90
King of Fighters '97 (Fighting)	129,90
Konami Antiques 3 jp (Collection)	109,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel)	139,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot)	129,90
Namco Anthologies 1 jp (Collection)	119,90
Nectaris jp (Strategie)	129,90
Parasite Eve jp (Action)	139,90
Paro Wars jp (Strategie)	129,90
Prism Land Story (Puzzle)	129,90
R-Types (Shooter-Collection)	129,90
Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting)	129,90
Samurai Shodown I & II (Beat'm Up)	139,90
Söldnershield (Strategy)	139,90
Soukaigi jp (Action)	139,90
Space Invaders (Kult)	69,90
Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel)	139,90
Tail Concerto jp (3D Jump'N'Run)	139,90
Tenchu jp (3D-Action-Adventure)	139,90
Tekken III jp (3D-Fighting)	139,90
Terradiver jp (Shooter)	129,90
Thunderforce 5 jp (Shooter)	129,90
Twinbee RPG	139,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting)	129,90
Xenogears jp (Rollenspiel)	139,90



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome

Infos … tergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Preislis… faxt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

Ab sofort lie… N-Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweig… ndenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es … ernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defek… lten unsere AGB.

Andreas Binzenhöfer – Fabian Döhla

Dead or Alive



Zack langt der Tina von vorne an die Schulter



Die Treffer werden durch kleine Explosionen angezeigt

Nach der hervorragenden Automatenversion und einer ebenfalls gelungenen Saturn-Variante dürfen sich jetzt endlich auch PlayStation-Besitzer Dead or Alive in ihre geliebte Konsole stecken. Zwar muß man, wie schon auf dem Saturn, auf echte 3D-Hintergründe verzichten, dafür wurden mit Bass, einem Hulk Hogan-Verschnitt, Raidou, dem Endgegner, und Ayane, einer versteckten Kämpferin, drei zusätzliche Charaktere spendiert. Die somit elf Figuren sind mittels True Motion-Verfahren in Szene gesetzt, um möglichst flüssige und vor allem menschliche Bewegungen zu erzielen. Rein grafisch braucht man sich also keine Sorgen mehr zu machen. Doch was hat Dead or Alive spielerisch zu bieten?



Im Replay kann man die Endsequenz des Kampfes noch einmal begutachten



Der Quick-Select beschleunigt das Auswählen der Charaktere


Jeder Kämpfer hat fünf verschiedene Outfits zur Verfügung

Aller guten Dinge sind drei

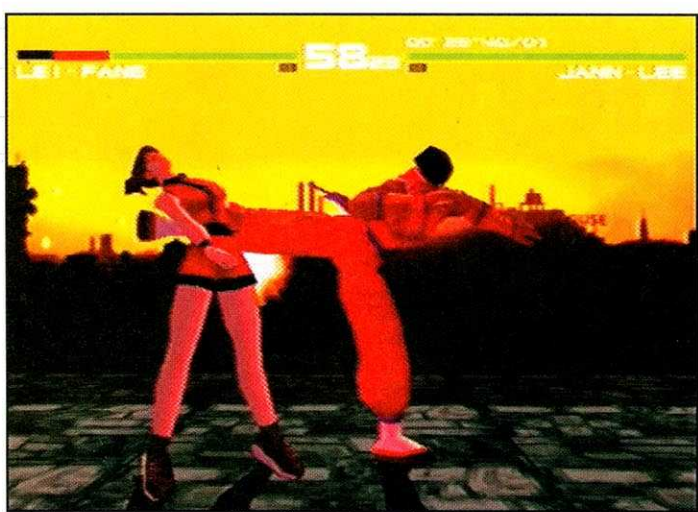
Bei Tecmos neuestem Titel handelt es sich mal wieder um ein Beat'em Up, dessen Sinn darin besteht, den besten Kampfsportler der Welt ausfindig zu machen. Bevor man an besagtem Turnier teilnimmt, sollte man sich jedoch im Trainingsmodus mit der Steuerung vertraut machen. Zunächst scheint diese nämlich extrem einfach auszufallen, da nur drei Knöpfe belegt sind. Einer zum Treten, einer zum Schlagen und einer, um den Gegner in die Mangel zu nehmen bzw. Schläge abzuwehren. Erst nach einer kurzen Eingewöhnungsphase wird klar, daß in dem Drei-Knopf-System mehr steckt, als anfangs angenommen. Jede Taste erzeugt in Verbindung mit dem Steuerkreuz eine Vielfalt von Attacken, Special Moves und vor allem Grifftechniken. Mittels des Hold-Buttons können gegnerische Schläge derart pariert werden, daß man danach ein Körperteil des Gegners, wie etwa dessen Bein oder Kopf, in den Händen hält und anschließend eine der zahlreichen Griff- oder Wurftechniken anbringen kann. Kurze bis mittellange Combos werden durch reine Tasten-Kombinationen erzeugt, wobei ab und zu auch mehrere Knöpfe gleichzeitig gedrückt werden müssen. Damit man dabei keine Krämpfe in der rechten Hand bekommt, besteht die Möglichkeit, bestimmte Moves auf die L- bzw. R-Tasten zu legen. Im Training kann man dann nicht nur alle Schlagvarianten ausprobieren bzw. erlernen, sondern sich auch von einem Computer-Dummy angreifen lassen, um Ausweichmanöver und Gegenattacken zu üben. Vor jedem Kampf hat der modebewußte Videospieler die Wahl, mit welchem der fünf (Männer) bzw. vierzehn (Frauen)



Spiegelkämpfe bleiben dank der unterschiedlichen Kleidung übersichtlich

in:former

Für Menschen, die leider nur auf eine japanische Anleitung zurückgreifen können und sich wundern, wie man den Burst-Modus anwählt, sei gesagt: Drückt einfach vor dem Auswählen des jeweiligen Modus die beiden L- und die beiden R-Tasten gleichzeitig und laßt diese auch während des Auswählens gedrückt. An die Kostüme kommt man am schnellsten auf Normal. Tournament, ein Bout und dreißig Sekunden, hat jeder Spieler sein viertes Outfit, erscheint Raidou.


Die Schatten der Kämpfer richten sich nach dem Stand der Sonne



Wenn jeder Kämpfer sein viertes Outfit erhalten hat, wird Raidou anwählbar



Ein Bodenkontakt in der Dead Zone kann tödlich enden



Jeder Fighter hat seine individuelle Winning-Pose


Die Hintergründe sind leider nur in 2D

zur Verfügung stehenden Outfits er dem Rest der Welt den Hintern versohlen will. Die eigentliche Kampfarena bietet mit dem „Danger Zone System" eine kleine Innovation im Beat'em Up-Genre. Wer außerhalb des markierten Rings in der sogenannten „Danger Zone" zu Boden geht, wird mit einer gewaltigen Explosion meterweit in die Luft geschleudert und verliert dabei zusätzlich an Energie. Der Gegner hat dabei die Chance, das Opfer im Fallen nochmals zu erwischen. Den Kern des Spieles bildet natürlich der obligatorische Tournament-Modus. Im Time Attack kommt es darauf an, das Spiel bei automatisch eingestellten zwei Bouts möglichst schnell durchzuspielen, die schnellsten Zeiten werden dabei in einer High-Score-Liste festgehalten. Im Survival-Modus geht es darum, möglichst viele Kämpfe in Folge zu gewinnen, wobei nach jedem Fight die Energie nur teilweise erneuert wird. Der Battle-Modus ermöglicht es, zwei Fünfer-Gruppen gegeneinander antreten zu lassen, und im Kumite-Modus bestreitet man entweder 30, 50 oder unglaubliche 100 aufeinanderfolgende Runden, die statistisch ausgewertet werden. Witzigerweise können sämtliche Modi zusätzlich im Burst-Modus gespielt werden, der sich dadurch auszeichnet, daß die gesamte Arena zu einer einzigen Dead Zone wird. Wer will, kann natürlich auch gegen einen Freund antreten oder die etwas unrealistisch stark wackelnden Brüste der Kämpferinnen wieder irdischer Schwerkraft aussetzen.

spielerprofil

Beat'em Up-Fans kommen auf jeden Fall auf ihre Kosten. Ansonsten eignet sich Dead or Alive auch mal für das schnelle Spiel zwischendurch und bietet außerdem dank der zahlreichen Outfits Motivation für Leute, die gerne versteckte Sachen erspielen.

schwierigkeit

Einstellbar. Auf Easy und Normal ist es noch recht gut möglich, schnell zum Erfolg zu gelangen. Spätestens Very Hard macht dann aber Schluß mit planlosen Aktionen, es sei denn, man stellt einen Bout und 10 Sekunden ein und bringt etwas Zeit mit.

genrekollegen

Tekken 3 10/10 (PSX, FG 6/98), X-Men vs. Street Fighter 8/10 (PSX, FG 5/98), Tobal 2 9/10 (PSX, FG 7/97)

Wäre da nicht Tekken 3

Dead or Alive erscheint leider etwas zu spät für meinen Geschmack. Beinahe zeitgleich besteigt nämlich Tekken 3 den Beat'em Up-Thron der PlayStation und legt somit die Meßlatte wieder etwas höher. Sowohl grafisch als auch spielerisch und umfangstechnisch ist der neueste Teil der Tekken-Serie Dead or Alive offensichtlich etwas mehr als leicht überlegen. An sich gibt es optisch bis auf die fehlenden 3D-Hintergründe nichts Gravierendes auszusetzen. Auch spielerisch sind jede Menge Möglichkeiten vorhanden. Mit den drei Knöpfen lassen sich erstaunlich viele Schlag- und Trittvarianten und vor allem jede Menge spektakulärer Moves erzeugen. Die Auswahl an Spielmodi ist absolut ausreichend und vor allem angenehm abwechslungsreich. Die Danger Zone kann man als durchaus gelungene Innovation bezeichnen, und dank des versteckten Zusatzmenüs (variable Größe der Kampfarena, Reihenfolge der Fighter...) und der zusätzlichen Kämpferin besteht auch genügend Motivation zum mehrmaligen Durchspielen. Die Hauptkritikpunkte sind das Fehlen individueller Endsequenzen und vor allem die Tatsache, daß aufgrund der spärlichen Tastenbelegung Anfänger die Möglichkeit haben, durch planloses Knöpfchendrücken wunderbare Special Moves am laufenden Band zaubern können und somit unter Umständen selbst erfahrene Spieler schlagen.

Dead or Alive ist ein gutes und vor allem leicht innovatives Beat'em Up. Es zeichnet sich in erster Linie durch die leichte und doch komplexe Steuerung aus. Absolutes Highlight sind die verschiedenen Abwehrtechniken, die es ermöglichen, beinahe jeden Schlag nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip abzufangen und zum eigenen Vorteil auszunutzen. Leider kann man im Notfall auch mit wilden Joypadaktionen zum Erfolg kommen. Außerdem wäre da noch Namcos vielgelobtes Tekken 3, das diese Ausgabe eindeutig die Nase vorne hat.





Holger Gößmann - Stefan Hellert

Saga Frontier


In Tanzer wird man durch Venen und Arteriensysteme des Monsters geschleust


Nach der Schlacht gegen die Monster muß man in Tanzer die Rune berühren

In der letzten Zeit brach eine wahre Softwareflut an Squaresoft-Titeln über uns herein. Erst Final Fantasy VII, dann kamen Bushido Blade, Einhänder und Final Fantasy Tactics. Schließlich gibt es in dieser Ausgabe noch über Parasite Eve und Bushido Blade 2 zu berichten. Die Zeit der zurückhaltenden Veröffentlichungspolitik von Square ist also vorbei, womit sich gleichzeitig aber natürlich auch die Frage stellt: Kann jeder Titel den hohen Qualitätsanforderungen, die an Squaresoft gestellt werden, genügen? Um es vorwegzunehmen, Saga Frontier kann es nicht.

Mit sieben von Anfang an zur Verfügung stehenden Charakteren, die alle ihre eigene, wenn auch meist sehr dünne Hintergrundstory haben, kann der Spieler das Game durchzocken. Emelia war Augenzeugin des Mordes an ihrem Verlobten und wird fälschlicherweise für die Täterin gehalten. Nachdem sie eine Wette gegen den Gefängnisdirektor gewinnen kann, kommt sie frei und jagt den wahren Mörder Joker. T240G, ein Roboter, geht beim Absturz seines Raumschiffs des Hauptprogramms verlustig und sucht es nun auf der Welt von Saga Frontier. Red ist auf Rachefeldzug gegen das Syndicat BlackX, dessen Mitglieder seinen Vater auf dem Gewissen haben, während Lute nur auf ein Abenteuer aus ist. Riki möchte sein Land vor dem Austrocknen bewahren und braucht dazu die magischen Ringe. Asellus konnte der Obhut seines Gebieters entfliehen und versucht mit Prinzessin White Rose den losgeschickten Wachen zu entkommen. Blue hingegen ist Absolventin der Magic Kingdom-Zauberschule und muß nun die Zaubersprüche dieser Welt erlernen und dabei den eigenen Bruder Rouge töten. Leider haben alle Plots nur eines gemeinsam. Der Handlungsfaden wird nur dürftig, sehr dürftig weitergesponnen.



Hier einige Kombos, die im Plot von Emelia erspielt wurden:

>>Level 3-Kombos
- Double Slash + Phantasm Shot + Fire Breath
- Double Slash + Big Missle + Air Throw
- Bol Thrower + Lght Bazooka + Hyper Blaster

>>Level 4-Kombos
- Wheel Slash + Titas Wave + Giant Swing + Turbid Current
- Wheel Slash + Giant Swing + Big Missle + Sky Twister

>>Level 5-Kombo
- Giant Swing + Triple Thrust + Big Missle + Wheel Slash + Titas Wave


Die Gegner sind schon auf der Oberlandkarte zu erkennen



Des Spielers bester Freund - die Schnellspeicheroption



Die Werte steigen unabhängig voneinander



Nur acht Spezialangriffe darf man mitnehmen; dabei hätte man soviele mehr in Petto

Ungewöhnliches RPG

Zunächst mutet Saga Frontier wie ein ganz normales RPG an. Beim ersten Blick ins Statusmenü zeigen sich altbekannte Werte wie Strenght, Quikness und Vitality. Doch spätestens nach dem ersten Kampf weiß man, daß es sich um alles andere als ein gewöhnliches RPG handelt. Es werden nämlich keine Erfahrungspunkte vergeben sondern die Werte steigen nach dem Kampf einzeln und unabhängig voneinander. Demnach gibt es natürlich auch keine Level für die einzelnen Figuren. Vier Werte geben an, wie es um die Gesundheit Eures Kämpfers steht. Die Health Points werden nach jedem Kampf wieder voll aufgefüllt und zeigen an, wieviel Euer Kämpfer während des Kampfes einstecken kann. Sollte ein Gegner doch einmal mehr austeilen, verliert Euer Kämpfer einen LP (Life Point) und einen weiteren für jeden Treffer, den er einstecken muß, während er am Boden liegt. Wieviele




Selten bekommt man grafisch so hochwertige Ware geboten


Mit den verschiedensten Fluggefährten geht es zwischen den Städten hin und her


Maximal acht Spezialschläge kann man mitnehmen


Mit Hilfe der Victory Rune stärkt man die Mitstreiter

Special Moves die menschlichen Figuren noch ausführen können, kann man an den Weapon Points ablesen, und die JP stehen für die Magiepunkte. Es gibt vier grundverschiedenen Charaktere in Saga Frontier. Der Mensch kann Spezialschläge mit und ohne Schwert erlernen, der Mystic kann mit seinem Schwert, Handschuh oder Stiefel Gegner mit einem Schlag ins Jenseits befördern, das Monster übernimmt Fähigkeiten und Gestalt seiner Widersacher, und der Roboter kann mit Upgrades zu beachtlicher körperlicher Stärke aufsteigen. Mit einer Party aus fünf Mann zieht man also zu Felde. Jede Figur kann individuell mit bis zu acht Spezialfähigkeiten ausgestattet werden. In den Dungeons sieht man ähnlich wie bei Squares Chrono Trigger die Monsterhorden schon auf der Oberlandkarten und kann ihnen durch geschickte Ausweichmanöver entgehen. In manchen Labyrinthen sind Gegenstände wie Schwerter oder Guns versteckt, die ausgerüstet einen höheren Angriffswert für die Figur ergeben. Neu ist auch das Angriffskombinationssystem. Mehrere Angriffe lassen sich zu einem kombinierten Angriff vereinen, was zu einem wesentlich höheren Schaden als die Summe der Einzelangriffe führt. Besonders effektiv sind Wurf-Schlag-Schuß-Kombinationen. Bis zu fünf Angriffe können kombiniert werden und so einen mächtigen Schaden beim Gegner anrichten.

spielerprofil
Für den Hardcorezocker, dem es nichts ausmacht, ohne Plan durch eine Welt zu tappen und dabei ab und zu einen Schritt weiterzukommen.

schwierigkeit
Sehr schwer! Am Anfang wird man in einigen Plots wie die sprichwörtliche Fliege zerquetscht. Speichern und neu laden steht auf der Tagesordnung.

genrekollegen
Final Fantasy VII 10/10 (PSX, FG 11/97), Chrono Trigger 9/10 (SN, FG 6 /95), Wild Arms 9/10 (PSX, FG 8/97).

Der Zufall regiert in Squares schlechtestem Rollenspiel

Auf den ersten Blick hat Saga Frontier alles, was ein anständiges Rollenspiel haben muß: Über 30 Schauplätze, massig Figuren und Waffen und, nicht zu vergessen, sieben verschiedene Wege, das Game durchzuspielen. Doch schon nach wenigen Stunden wird klar, daß dieses Programm eine Spielspaßtotgeburt schon in der Planungsphase war. Den Spieler in einem Rollenspiel so gut wie informationslos zu lassen, ist wohl eine der größten Schnapsideen der Softwaregeschichte. Nehmen wir einmal den Plot von Asellus. Sie wird vor dem Haus ihrer Tante abgesetzt, die schreiend davonläuft. Die Türe ist abgesperrt. Man bekommt gerade noch mit, daß man verfolgt wird, was man aber tun soll, ist völlig unklar. Spaziert man nun in den nächsten Dungeon, wird man von Monstern unglaublicher Stärke mit einem Angriff umgehauen und muß neu anfangen. So wird die Tastenkombination R2 + Dreieck (Sofortspeichern) zum besten Freund. Aber es kommt nach besser: Geht man nochmals in das selbe Dungeon zum selben Gegner, wartet diesmal ein schwacher Widersacher, den man locker besiegen kann. Die Gegner, die die Party an einer gewissen Stelle angreifen werden nämlich per Zufallsgenerator bestimmt. Doch weiter. Man lernt einen neuen Schlag, der besonders gut reinzieht, verliert den Kampf jedoch trotzdem. Gut, das kennen wir ja schon, schnell laden und nochmals kämpfen. Trifft man nun auf denselben Gegner mit derselben Taktik und gewinnt, ist nicht sichergestellt, daß man den Schlag in diesem Kampf noch im weiteren Verlauf des Games je wieder erlernt - Schwachsinn! Das Allerbeste aber ist das Angriffskombinationssystem. Bekommt man eine mächtige Level 4-Kombination heraus und stellt diese ein, so kommt in einer Runde eine Level 4-Kombination, in der nächsten Runde zwei Level 2-Kombinationen und noch eine Runde später vier Einzelangriffe heraus. Auch dies wird per Zufallsgenerator bestimmt. Eine Tatsache, die bei Endgegnerkämpfen besonders zu erzürnen weiß, da diese manchmal mehr als 100.000 Hit Points besitzen. Auch daß man nur acht Angriffe auf einmal ausrüsten kann, läßt die taktischen Möglichkeiten auf ein Minimum sinken. Es gibt noch weitere Fehler, wie z.B. daß man die Weapon Points in einem Dungeon nicht wieder auffüllen kann, auf die wir aus Platzgründen hier nicht eingehen können

Saga Frontier ist, obwohl mit einigen guten Ansätzen ausgestattet, mit Sicherheit das schlechteste RPG aus dem Hause Square. Fehlende Hinweise auf die nächste Reisestation und Designfehler ohne Ende lassen Langeweile vor dem Joypad aufkommen. Nur absolute Hardcore-Zocker mit Hang zum Kämpfen können diesem Titel wirklich etwas abgewinnen. Vor allen Dingen aber Einsteiger sollten einen großen Bogen um Saga Frontier machen. Der Titel macht nur mit Lösungsbuch Sinn und dann auch Spaß, da das heitere Raten, in welches Labyrinth man als nächstes sollte, entfällt. Allerdings hat man dann kaum die nötige Stärke, um den Kampf mit dem Endgegner zu überstehen.



Grafik 7
Sound 6
Gameplay 6

Spieler: 1
Level: .... Entfällt
Besonderheiten: .... Memory Card

Hersteller: .... Squaresoft
Entwickler: .... Squaresoft
Testmuster: .... ACME
Tel.: 0221 / 240 88 00
Veröffentlichung: .... US-Import
Ca. Preis: .... 129,- DM

PLAYSTATION



Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

Bomberman World



Zumindest grafisch ist der Story-Modus abwechslungsreich gestaltet, spielerisch herrscht trotzdem Einöde


Kettenreaktionen führen oft zum plötzlichen Tod

Ich weiß noch ganz genau, wie ich von meinem Großvater damals das erste Bomberman bekommen habe. Diese stundenlangen Multi-Player-Sessions auf dem Amiga mit dem selbstgebauten Mehr-Spieler-Adapter, diese ultra-einfache Steuerung, diese ulkigen Extras und der monotone und trotzdem wunderbare Soundtrack, gerne denke ich an diese Zeit zurück - und jetzt bin ich der Großvater... Ein weiterer Teil der legendären Bomberman-Saga steht also zum Test an, und so langsam zeigen sich erste Ermüdungserscheinungen. Zu oft hat man schon sämtliche Labyrinthe leergesprengt oder menschliche Mitspieler vulkanisiert, zu oft hat man sich über verlorene Extras geärgert und die mangelhafte Grafik bemängelt - passiert ist aber eigentlich nie etwas. In schöner Regelmäßigkeit kehren die bemützten Bombenleger auf den Bildschirm zurück und machen nun auch deutsche PlayStations unsicher.

Zum in die Luft gehen!

Wer primär alleine vor dem Bildschirm sitzt und vielleicht gar nicht im Besitz eines zweiten Pads ist, der sollte einen sehr großen Bogen um dieses dreiste Remake machen. Die 25 Level des Story-Modus nerven einen bereits nach wenigen Minuten derartig, das man in Versuchung gerät, die PlayStation samt Spiel detonieren zu lassen. Besonders wenn man bei den Endgegnern alle Bonusitems verloren hat und nochmals von vorne beginnen muß, steigt der Frust bis kurz vor die Schmerzgrenze. Hinzu kommt die ungünstig gewählte Perspektive, die im Vergleich zur klassischen Draufsicht deutlich weniger Übersicht bietet und durch schwebende Plattformen ab und an für völliges Chaos sorgt; nicht selten quittiert man diese Form der Unübersichtlichkeit mit einem Lebensverlust. Auch bei diesem Spiel liegt der ganze Reiz einzig und allein in den Duellen mit anderen Mitspielern, die sich bei akutem Personalnotstand auch durch CPU-Widersacher ersetzen lassen. In den 10 Kampfarenen bekriegt man sich auf Leben und Tod und erfreut sich diebisch am Ableben der Konkurrenz. Diese wird allerdings nicht zum Zuschauen verdammt, sondern ist während der restlichen Runde in der Lage, von außen Bomben ins Spielfeld zu werfen, was mitunter zu bösartigen Ausschreitungen vor dem Bildschirm führen kann. Wer mit den Standardeinstellungen nicht konform gehen will, konfiguriert Extrabestückung (Wurfhandschuh, Zusatzbomben, Sprengradius, Speed-Up), Gegnerstärke, Zeitlimit und Rundenanzahl nach eigenen Vorlieben.


Mit Ablauf des Zeitlimits wird das Spielfeld immer enger



Deutsche Texte à la Nintendo

in:former

Bomberman und in Echtzeit berechnete Grafik - bis zum Release von Bomberman 64 ein Ding der Unmöglichkeit. Im Nachhinein gesehen hat sich der „langweilige Look" als genau richtig erwiesen. Der nervtötende Story-Modus auf Nintendos 64-Bitter war von dermaßen schlechter Qualität, daß unter dem Strich ein Rating von 6 herauskam. Dennoch arbeitet man bei Hudson Soft bereits an einem Nachfolger namens Bomberman Hero, der diesmal deutlich mehr Jump'n Run-Elemente aufweisen soll. Hoffentlich gelingt das N64-Sequel besser als der Erstversuch. Eine Frage sei zum Schluß noch gestattet: Wäre es nicht mal an der Zeit für eine Bomberman-Compilation mit allen bisher erschienenen Teilen?

Was ist nur aus dem guten Bomberman geworden? An die Qualitäten der überragenden HU-Cards kommt diese Version in keinem Bereich mehr heran. Durch die isometrische Perspektive wird die Übersicht zudem unnötig getrübt, und auch die langweiligen Level des Story-Modus locken niemanden mehr vor den Bildschirm. Doch dem PlayStation-Besitzer bleibt trotzdem keine Wahl. Wer das optimale Partygame sucht, wird mit Bomberman World bestens bedient, dank simpler Steuerung finden auch unerfahrene Mitspieler schnell ins Spiel. Allein dieses Mehr-Spieler-Feature rechtfertigt eine derart hohe Wertung. Zwei Dinge sollten aber jedem Leser bewußt sein: Wer bereits einen Vorgänger besitzt, kann sich diese Version problemlos sparen, und ohne den Mehr-Spieler-Modus hätte Bomberman World maximal eine 4 bekommen.

spielerprofil

Leute mit großem Freundeskreis und ausreichend Joypads können Bomberman World gerne kaufen, allerdings nur für den Fall, daß man weder Grafikfetischist ist, noch einen der zahlreichen Vorgänger besitzt.

schwierigkeit

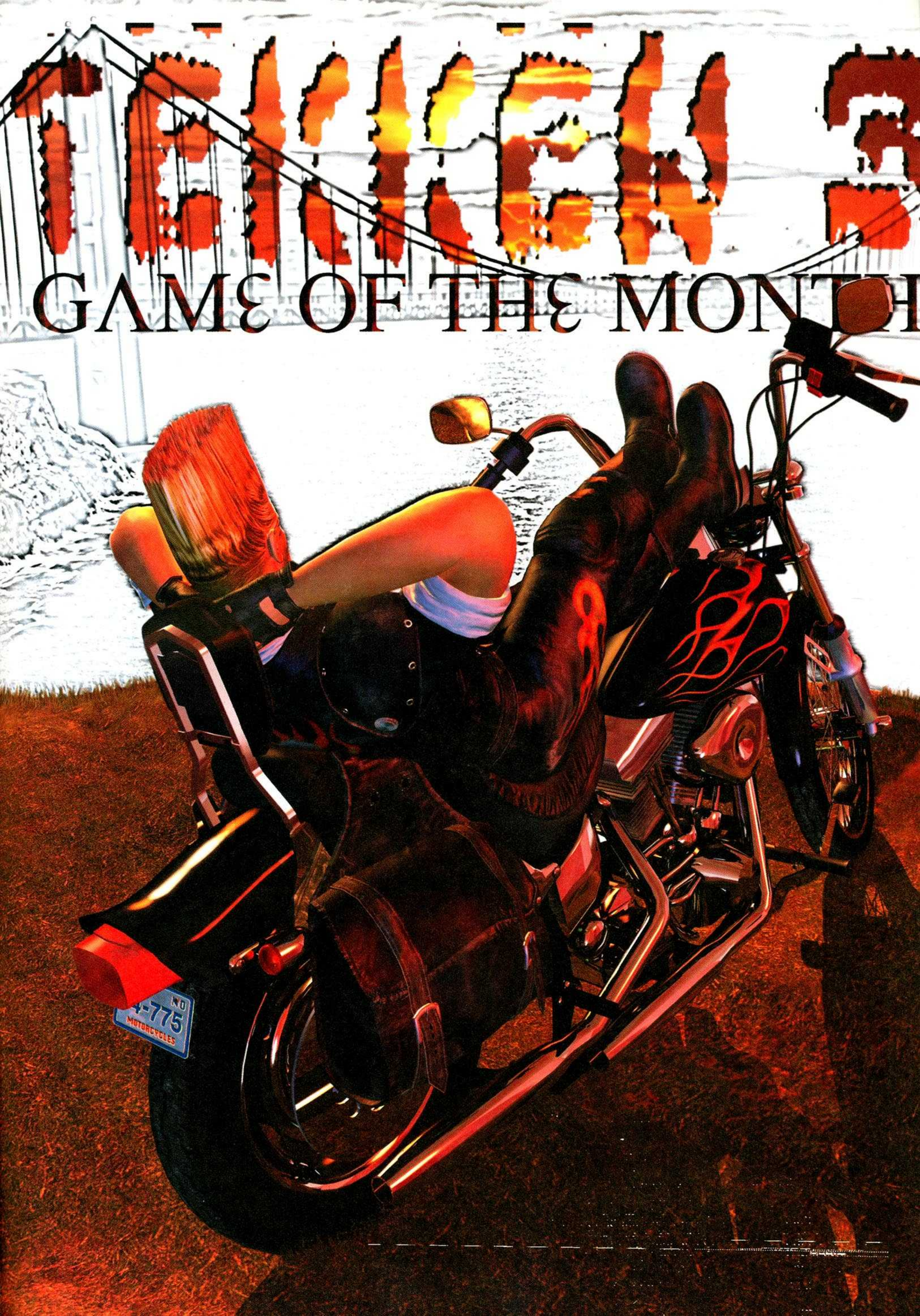
Besonders die fiesen Endgegner sorgen im Falle eines Lebensverlustes für einen überdurchschnittlichen Schwierigkeitsgrad. Dank manchmal leicht unglücklicher Kollisionsabfrage haben Greenhorns mit dem Story-Mode nur wenig Freude.

genrekollegen

Bomberman 93 & Bomberman 94 (PC-Engine, nicht getestet), Bomberman 64 6/10 (N64, FG 12/97)






TEKKEN 3
GAME OF THE MONTH
4-775
MOTORCYCLES

Fabian Döhla - Philipp Noack

Tekken 3



Eddy war einen Moment lang unaufmerksam und wurde am Arm gepackt, im Regelfall folgt auf solche Manöver ein Überwurf oder Haltegriff



Solche Grapplings werden meist mit einer einfachen Tastenkombination ausgeführt

Originalgetreue Umsetzungen des Automatenvorbilds, bisher konnte nur der japanische Entwickler Namco dieses Versprechen halbwegs einhalten. Ridge Racer und dessen Nachfolger stellten für die damals noch junge PlayStation die gleichen Meilensteine im Rennspielgenre dar wie Tekken und Tekken 2 im Beat'em Up-Sektor. Im Gegensatz zur Konkurrenz war man in der Lage, die einzigartige Symbiose zwischen opulenter Grafik und hervorragender Spielbarkeit zu schaffen - zu einem Zeitpunkt, zu dem die meisten Konsolenbesitzer hinsichtlich des Gameplays nichts auf den Prügel-Urvater Street Fighter 2 kommen ließen. Battle Arena Toshinden von Takara stellte zwar einen Schritt in die richtige Richtung dar, doch das optische Blendwerk verblaßte nach längeren Spielsessions zusehend. Zwischenzeitlich auf den Geschmack gebracht, wartete jeder Sony-User auf neue Namco-Perlen; und kaum war der zweite Teil auf dem Markt,



Zwar handelt es sich definitiv nicht um echte 3D-Hintergründe, die grafische Präsentation ist aber auf der PlayStation dennoch konkurrenzlos

wurde bereits auf Teil 3 spekuliert - ähnliche Phänomene kennt der Next-Generation-Zocker ja bereits von Tomb Raider oder Resident Evil. Im Frühjahr 1997 konnten dann zumindest die volljährigen Konsolenbesitzer in der Spielhalle einen Eindruck von



Die Kamera bleibt während des Kampfs immer in Bewegung und verfolgt auch bei Ausweichmanövern das Geschehen aus der richtigen Perspektive

Tekken 3 gewinnen, das - wir wollen das an dieser Stelle gerne vorwegnehmen - der Konkurrenz in Form von Bloody Roar und Dead or Alive mehr als nur das Fürchten lehrt. Die ungewöhnlich lange Zeitspanne zwischen Spielhallenpremiere und PlayStation-Umsetzung läßt sich nur erklären, wenn man einen Blick in das Innere eines Namco-Automaten geworfen hat. Das zwischenzeitlich abgelöste System 11-Board war hinsichtlich seiner Grafik- und Rechenpower quasi mit der PlayStation verwandt, weshalb das zuständige Programmiererteam auch schon in der Anfangszeit von Sonys 32-Bit-Konsole in der Lage war, technisch ausgereifte Produkte auf die Beine zu stellen. In der Spielhalle herrschte allerdings ein anderer Konkurrenzkampf als im Heimsektor, weshalb man mit dem System 12-Arcade Board eine technisch wesentlich weiterentwickeltere Platine ins Rennen um die Gunst der Spieler schickte. Es galt gegen ein grafisch



Auf Ogre trifft man gleich zweimal: Kaum ist der erste besiegt, stellt sich auch schon True Ogre zum Kampf

TraiNing





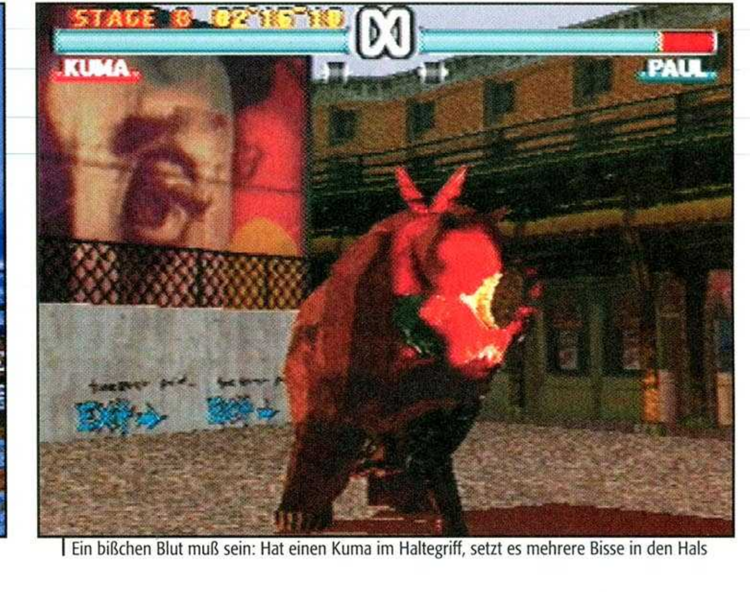
Bevor man sich in den Arcade Mode begibt, sollte man zumindest die Basismanöver verinnerlicht haben. Dank Move-Liste lernt man schnell, mit den vielen verschiedenen Spielfiguren umzugehen.

in:former

Wer jetzt mit dem Kauf der Importversion liebäugelt, der sollte gleich noch eine weitere Investition in seine Kalkulation mitaufnehmen. Um Tekken 3 den letzten Kick zu entlocken, empfehlen wir ein Dual Shock-Pad. Wer erst einmal die Treffer nicht nur optisch und akustisch wahrgenommen hat, der will dieses nette Zubehör nicht mehr missen. Zum Glück wird auch Deutschland bald mit dem vibrierenden Pad bedacht. Ende Mai soll es laut Sony endlich so weit sein.



Das Geschehen auf dem Bildschirm wirkt manchmal schon fast zu real. Bei solchen Manövern hört man die Polygon-Recken förmlich schreien



Ein bißchen Blut muß sein: Hat einen Kuma im Haltegriff, setzt es mehrere Bisse in den Hals

Tekken Ball Mode



Im Tekken Ball Mode schmeißt man sich Bälle an den Kopf. Wer erfolgreich bestehen will, muß das Aufkommen des Balles auf den Boden verhindern, da sonst Energieabzug droht. Kommen sich die Kämpfer in der Mitte des Spielfelds zu nahe, so können auch die regulären Moves angewendet werden.

hochklassiges und spielerisch schwungvolles Virtua Fighter 3 anzutreten. Deshalb besann man sich relativ schnell auf die Devise „Nicht kleckern - klotzen" und verschaffte der Hardware einen gehörigen Leistungs-Boost. Genau dies war dann auch das größte Problem bei der Konvertierung: Nur mit viel Ehrgeiz und durch zahlreiche programmiertechnische Meisterleistungen konnten die Qualitäten des zweifellos besten Tekken aller Zeiten auf die PlayStation übertragen werden, wobei man hauptsächlich mit dem zwischenzeitlich in Programmierkreisen als unterdimensioniert bezeichneten Arbeitspeicher (2 MB) zu kämpfen hatte. Betrachtet man nun das Ergebnis, so fragt man sich wirklich, wie ein solches Resultat möglich war und ob es diesmal noch eine Steigerung geben wird.

Polygonal Power!!

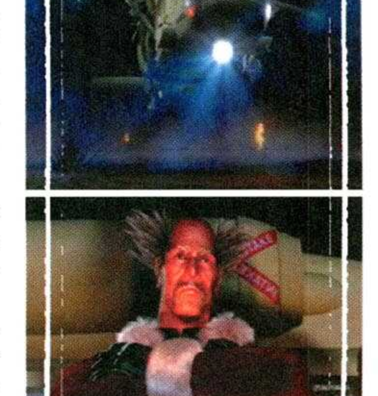
Bevor jedoch der erste harte Schlag ausgeteilt wird, betrachtet man mit Staunen das grafisch nochmals deutlich verbesserte Intro. Wer dachte, daß bereits Tekken 2 oder Soul Edge sich grafisch am Limit bewegen, der wird eines Besseren belehrt. Flüssige FMVs zeigen die Vorgeschichte der beteiligten Kämpfer am Iron Fist Tournament. Das Intro wurde komplett gerendert, wartet man im Titelbild jedoch ein paar Sekunden, so bekommt man gleich noch andere eindrucksvolle Sequenzen hinterhergereicht. Zum einen steht eine weitere Rendersequenz zur Verfügung, alternativ kriegt man aber auch ein Echtzeit-Demonstration der Hardwarepower geboten: bildschirmgroße Kämpfer zeigen einen Teil ihrer enorm großen Palette an Tritten, Schlägen und Special-Moves. Wer Tekken 3 mit der Trainigsfigur Mokujin durchspielt, bekommt sogar eine Kombination aus Live-Video und Rendergrafik geboten, aber mehr wird an dieser Stelle nicht verraten. Überhaupt entfaltet dieser Softwarehochgenuß seinen ganzen Reiz erst nach erfolgreichem Durchspielen. Nach und nach gesellen sich neue Optionspunkte in das standardmäßig schon gut bestückte Titelbild. Eher in die Rubrik „netter Gag" gehört der Tekken-Ball-Mode. In einem Völkerballfeld attackiert man sein Gegenüber entweder mit gezielten Schlägen, oder man bewirft ihn mit einem Ball, der je nach ausgeführtem Special-Move mit mehr Wucht Richtung andere Seite fliegt. Trifft das Geschoß, oder schafft es der Gegner nicht den Ball aufzuhalten, und dieser verläßt den Screen, so wird dies umgehend duch Energieabzug bestraft. Wer Zugriff auf den knuddeligen (und trotzdem überaus gehässigen) Manga Dino Gon erlangen will, muß in dieser Variante siegreich sein.

Time Attack Mode





Nur wer im Time Attack Modus den Gegner möglichst schnell abfertigt, hat Chancen auf einen Spitzenplatz in der High-Score-Liste.









spielerprofil

Tekken 3 stellt derzeit das wohl eindeutigste „Must have" im Beat'em Up-Sektor dar. Selbst Besitzer von Bloody Roar oder der beiden Vorgänger müssen wieder zugreifen - dieses Spiel darf sich kein PlayStation-Besitzer entgehen lassen: selten gab es einen derart triftigen Kaufgrund für den 32-Bitter aus dem Hause Sony!

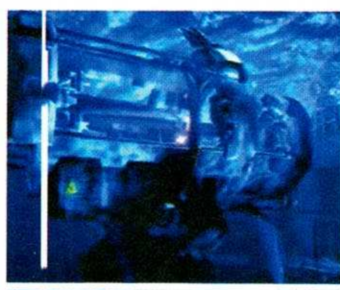
schwierigkeit

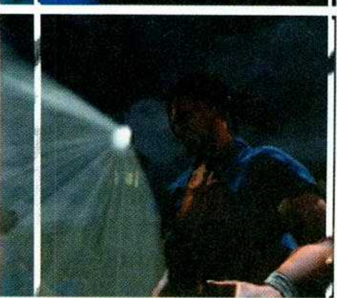
An sich ist der Schwierigkeitsgrad von Tekken 3 niedrig angesiedelt, will man aber alle versteckten Kämpfer und Optionen erhalten, so benötigt man zum einen eine gute Portion Geduld und zum anderen gute Reaktionen, besonders in den höheren Schwierigkeitsstufen setzt es sonst deftige Niederlagen.

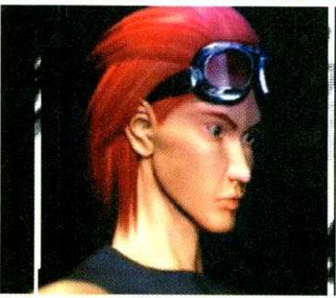
genrekollegen

Bloody Roar 9/10 (PSX, FG 2/98), Dead or Alive (siehe Test diese Ausgabe), Tekken 2 10/10 (PSX, FG 6/96)













Trainigspuppe Mokujin nimmt den Kampfstil anderer Spielfiguren an. Dank Brust bzw. Holzschwert fällt die Identifikation auf diesen beiden Screenshots jedoch nicht allzu schwierig aus



Heihachi ist einer der wenigen, die von Tekken 2 übernommen wurden



Frau gegen Frau: Die weiblichen Wesen der Schöpfung gehen nicht gerade zimperlich miteinander um





Im Theater Modus kann man sich vom Intro bis hin zu jeder einzelnen Abspannsequenz alle Renderfilme erneut zu Gemüte führen. Zudem hat man Zugriff auf den Soundtrack und kann sich die Stücke nochmals in anders abgemischter Form anhören. Für den Fall, daß ein japanisches Tekken oder Tekken 2 (mit der PAL-Version funktioniert es leider nicht) Zuhause im Regal steht, kann man sich mit der Disc-Option auch die Filme und Musik der Vorgänger auf den Bildschirm holen



Die Kämpferriege im Überblick

Tekken 3 - Die Technik

Von der ersten Sekunde an wird man von der konkurrenzlosen Grafik in Sprachlosigkeit versetzt. Wer sich vom Intro-Flash erholt hat, bewundert Hi-Res-Menüs und fragt zurecht nach Ladezeiten: es gibt so gut wie keine nervenden Zwangspausen. Doch nicht nur das Drumherum sieht grandios aus. Die Duelle auf dem Bildschirm suchen konsolenweit ihresgleichen. Dank einer Bildwiederholungsrate von über 50 Frames und Verwendung von Hi-Res-Grafiken gerät der Atem eines jeden PlayStation-Besitzer spätestens bei der ersten Bewegung der groß ausgefallenen Polygonfiguren ins Stocken. Supersmooth - über derart flüssige Bewegungsabläufe verfügen andere Spiele noch nicht einmal im Intro. Selbst bei Duellen zwischen Panda und Kuma, die mit Gon die Fahne der Tierwelt hochhalten, sind weder Slowdowns noch Texturefehler zu erkennen. Im Gegensatz zu Tekken 2 ein gewaltiger Fortschritt, denn hier trübte doch das eine oder andere Clipping das Auge des aufmerksamen Beobachters. Auch hinsichtlich der Animation müssen gegenüber dem Arcade-Vorbild keinerlei Abstriche gemacht werden. Verfeinerte Motion-Capture-Shots lassen das Kampfgeschehen überaus realistisch erscheinen, das Problem der seltsamen Sprungattacken wurde auch eliminiert, Tekken 3 stellt also einen riesigen Schritt nach vorne dar. Nur ein Vorhaben konnte aller Gerüchte und Ankündigungen zum Trotz nicht realisiert werden: Die malerischen Hintergründe sind noch immer zweidimensional, was aber hinsichtlich der

SurvIVAL MOde





Mit einer Energieleiste gegen mehrere Gegner: Im Survival Modus helfen Kamikaze-Taktiken nicht weiter, ungestümes Angreifen rächt sich spätestens in der nächsten Runden



restlichen Qualität mühelos verschmerzt werden kann. Selbst akustisch wurde noch eine Schippe draufgelegt, die Musikstücke klingen sowohl im Original als auch im Arranged-Mode ganz hervorragend, eingehende Technorhythmen gemischt mit dezenten Klängen - die allerbeste Wahl für ein schnelles Prügelspiel.

Tekken 3 - Das Gameplay

Ein optisch bestechender Prügler ohne ebenbürtiges Gameplay - leider haben wir in der Vergangenheit einige Enttäuschungen in diese Richtung erlebt. Tekken 3 bleibt jedoch seiner erfolgreichen Linie treu. Gameplay und Technik marschieren im Gleichschritt Richtung Beat'em Up-Referenz. Besonders viel Arbeit wurde in die Neufassung des Kampfsystems gesteckt. Dem erfahrenen Spieler dürfte schon zu Beginn etwas auffallen: Während des Kampfes besteht die Möglichkeit, seitlich auszuweichen und den Gegner aus dieser Position zu attackieren, besonders Yoshimitsu verfügt hier über einige verblüffende Angriffsvarianten. Zudem bleiben angeknockte Spielfiguren nicht mehr hilflos auf dem harten Boden der Tatsachen liegen, sondern stehen dank sogenannter Quick Recovery Rolls blitzschnell wieder auf. Kaum wieder auf den Beinen, kann man durch das gleichzeitige Drücken von vier Knöpfen ein Energiefeld aufbauen und in Verbindung mit Schlag oder Tritt für besonders effektive Treffer sorgen. Neu ist auch die Reversal-Möglichkeit sämtlicher Charaktere. Gegen fiese Würfe und energieraubende Haltegriffe kann sich in Tekken 3 von nun an jeder Recke wehren, vorausgesetzt man beherrscht den richtigen Move samt korrektem Timing. Das Arsenal der Manöver pro Kämpfer ist gegenüber Tekken 2 sogar nochmals angewachsen. Immer wieder stößt man auf neue Kombos oder halsbrecherische Spezialattacken, die den Lebenswillen sämtlicher Gegner rasch eindämmen. Selbst Genreprofis werden von der facettenreichen Steuerung überrascht sein, und dies obwohl noch immer die inoffizielle Grundregel aller Tekken-Spiele gilt: Ins Spiel findet man schnell, doch perfekt heraus kommen nur die Wenigsten. Dieser Fakt ist wohl auch der Hauptgrund dafür, daß das Game in allen Alterschichten einen dermaßen hohen Beliebtheitsgrad besitzt. Dank simpler Steuerungselemente hat man auch am Shortgame zwischendurch seinen Spaß, doch der verborgene Tiefgang des Gameplays gibt Stoff für tagelange Unterhaltung ab.





Gegen Doctor B. und Gon muß man sein Kampfsystem umstellen. Gon ist zu klein, um gegriffen werden zu können, und der verrückte Professor verbringt die meiste Zeit des Kampfes auf dem Boden

Tekken ForCE Mode





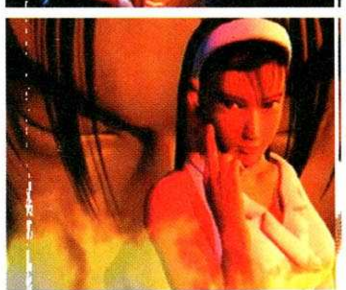


Der Tekken Force Mode ist wahrlich ein innovatives Feature. In guter Final Fight/Streets of Rage-Manier geht es prügelnd durch einen Sidescroller der klassischen Art. Mit dem Kämpfer seiner Wahl bekommt man es mit Crow und Falcon zu tun, zwei offenbar geklonten Haudegen. Es stehen dieselben Moves wie im Arcade Mode zur Verfügung, je wirkungsvoller der Angriff, desto mehr Bonussekunden werden gutgeschrieben. Dies ist auch von immenser Bedeutung, denn wenn die Zeit verstrichen oder die Energieleiste aufgebraucht ist, heißt es unwiderruflich Game Over. Am Ende der vier Stages wartet ein besonders großer Brocken, der im Falle eines schnellen K.O. ebenfalls wertvolle Sekunden spendet. Nur wer den Tekken Force Mode viermal durchspielt, erhält Zugriff auf Doctor B..

Das Warten auf diesen Namco-Titel hat sich erneut gelohnt. Phantastische Optiken, die jede 64-Bit-Konsole vor Neid erblassen lassen, gepaart mit einer auf ebenso hohem Niveau befindlichen Spielbarkeit - schade, daß solche Softwarekaliber nicht öfter in den heimischen CD-Laufwerken rotieren. Wer dem Charme von Tekken einmal erlegen ist, kommt sowieso nicht mehr davon los, wer allerdings bis zum heutigen Zeitpunkt noch keinen der beiden Vorgänger gespielt hat, sollte spätestens jetzt aktiv werden, ansonsten muß man mit dem Manko leben, einen der besten Softwaretitel der Videospielgeschichte verpaßt zu haben. In der Redaktion sind wir momentan an einem Punkt angelangt, an dem man den alten Haudegen Paul Phoenix einem charakterlosen Ryu vorzieht. Ähnlich sieht es auch mit den anderen Kämpfern aus. Wer braucht noch Chun-Li, Dhalsim und Co., wenn mit Bryan Fury, Eddie Gordo und Kampfdino Gon bereits die Ablösung auf den Plan getreten ist?











10 von 10

Grafik	10
Sound	9
Gameplay	10

Spieler:	1-2
Level:	21 Kämpfer
Besonderheiten:	Memory Card, Dual Shock Supp.
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Namco
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP-Import
Ca. Preis:	139,- DM



Das große „Danke schön!"-Gewinnspiel

Diesen Monat wollen wir nicht einen Leser besonders glücklich machen, sondern lieber viele ein bißchen. Ganz nach der Tradition des Meisters Guildo Horn, der mit Nußecken, Himbeereis und Achselschweiß Frohsinn verbreitet, haben wir für Euch einen bunten Reigen an kleinen und großen Gewinnen zusammengestellt. Bei diesem Gewinnspiel müßt Ihr nichts wissen, sondern nur eine Postkarte an uns schreiben, die rechte, untere Ecke dieser Seite aufkleben und hoffen, daß Euch die Glücksfee hold ist.

Von **Text 100** bekommt Ihr 5x Golden Goal (PS), das Fußballspiel mit Oliver Bierhoff

Electronic Arts stiftet den unterschriebenen Original-Fußball, mit dem Andy Möller das Motion Capturing für FIFA 98 bzw. Frankreich 98 machte, sowie 3 x ein unterschriebenes Andy Möller-Shirt + 2x Frankreich 98 für Nintendo 64, 2x Frankreich 98 für die PlayStation, 2x Need For Speed 3 für PlayStation, 2x Dark Omen für PlayStation und 2x Reboot für PlayStation.

Laguna verschenkt 2x Lucky Luke und 2x Snow Racer (beide PlayStation)

Gremlin bringt ebenfalls seine aktuelle PlayStation-Produktpalette unters Volk: 3x Actua Icehocky, 3x Actua Golf 2 und 3x der Rennspiel-Geheimtip MotorHead

Eidos hat 20 extrem exklusive Rollenspiel-Kartenspiele zu Deathtrap Dungeon in den Pott geworfen.

GT Interactive bietet Euch 3x Cyball Zone (PlayStation), 3x Atari Arcade Collection 2 (Nintendo 64), 2x Rampage World Tour (PlayStation) und 2x Wayne Gretzky 3D Hockey (Nintendo 64) zum Abgreifen an.

Virgin Interactives Star Wars-Prügelspiel Master of Teräs Käsi (PlayStation) kann fünfmal gewonnen werden.

Psygnosis besitzt einen Sinn für Sammler rarer Teile und verschenkt 6x die Original-Kinospulen (35mm) zu Colony Wars inklusive Echtheitszertifikat.



Schickt Eure Postkarte an:
Fun Generation
Stichwort: „Danke schön!"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist Mittwoch, der 3.6.1998



Freigabebescheinigung 3

FREIWILLIGE SELBSTKONTROLLE DER FILMWIRTSCHAFT

Prüf-Nr.: 78 451 K

Der Film „Colony Wars"
(BW-Farbfilm; Tonstandard)

Originaltitel -

Hersteller Numondo Chilli Software GmbH, München

Verleiher Werbe Weischer KG, Hamburg

Ursprungsland Bundesrepublik Deutschland

Herstellungsjahr 1997

Laufzeit - Min. 36 Sek. bzw. 16 m

wurde im Auftrag der Obersten Landesjugendbehörden von der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft nach § 6 JÖSchG geprüft. Die Prüfung hatte das Ergebnis, daß der Film zur öffentlichen Vorführung

für die Altersstufe "Freigegeben ab 6 (sechs) Jahren"

an allen Tagen des Jahres (einschließlich der gesetzlich geschützten Stillen Feiertage) freigegeben werden kann.

Wiesbaden, den 14.10.1997

FSK

Die Altersfreigabe-Empfehlung der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft wird von den Obersten Landesjugendbehörden gem. Art. 1 der Ländervereinbarung vom 01.08.1988 (BAnz 1988 S. 4111) als eigene Entscheidung übernommen.

Federführende Stelle für die Freigabe und Kennzeichnung von Filmen, Videokassetten und vergleichbaren Bildträgern
Ministerium für Kultur, Jugend, Familie und Frauen Rheinland-Pfalz

Im Auftrag

(Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden)

Rheinland-Pfalz 11 Ministerium für Kultur, Jugend, Familie und Frauen

Rechtsmittelbelehrung







Wonder 3 - Arcade Gears
Sega Saturn/ Xing

Seit der Namco Museum-Reihe hat es sich wohl rumgesprochen, daß Vergangenheitsbewältigung durchaus eine gewinnträchtige Sache sein kann. Die drei Games, die hier enthalten sind, bestehen aus einem Jump'n Shoot, einem reinrassigen 2D-Shoot'em Up aus der Horizontalen und einem Geschicklichkeits-Puzzlespiel. Jeder Titel für sich ist bunt, alledrei wirken allerdings extrem kindisch und sind wohl auch nur für Japaner ein Déjà-vu, hierzulande hat kaum jemand von diesen Software-Perlen gehört. Die drei Titel sind „echte" Spielhallentitel, denn man kommt nur durch eine Unzahl an Continues bis zum Ende.

Prädikat: Spielbar









The Game Paradise 2
PlayStation/ Jaleco

Wir erinnern uns an den Nippon-Corner 4/98, da stellten wir das Saturn-Ballerspiel The Game Paradise! vor. Die PlayStation-Auflage läuft entgegen der Saturn-Variante auf Polygon-Basis. Man fliegt nach wie vor durch eine Spielhallen-Landschaft und ballert für diese Umgebung typisches Zubehör zu Klump. Besonderheiten sind zudem die Kompatiblität zum gunCon 45, dem Dual Shock-Controller von Sony und zum oben vorgestellten Buta Geee iin ja nai?. Ja, Schweine, und davon nicht wenige, stehen in einem völlig zusammenhanglosen Übergewichtsverhältnis zu den obligatorischen Figuren wie Roboter, Held und ein paar Mädels zur Auswahl. Trotz diverser Anleihen bei Parodius und Co. springt der zündende Funken nicht über.

Prädikat: Spielbar









Naniwa Wangan Battle
PlayStation/ Medioza

Die gelungene Bleifußraserei auf Polygonenbasis offenbart nach ausführlichem Durchspielen der vier Basisstrecken noch zwei weitere Kurse für die vierzehn bekannten japanischen Sportwagen. Anfangs sind die Autos noch ein bißchen langsam, nach erfolgreichem Tuning hat man jedoch ein korrektes Fahrfeeling. Im Battle Mode fährt man gegen einen Einzelgegner, im Scenario hat man eine Art Story Mode, um neue Autos und Strecken freizuschalten. Ein weiteres gutes, jedoch nicht unbedingt hochklassiges Rennspiel aus Japan.

Prädikat: Spielbar













MSX Collection Vol. 3
PlayStation/ Konami

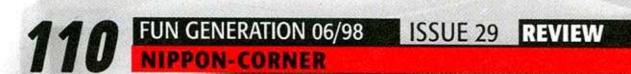
Ja, da habe ich richtig Spaß gehabt, das MSX, die Konsole, die bei uns keiner wollte, bietet einen Videospiel-Diavortrag, der dem Begriff „Ruckeln" eine völlig neue Dimension eröffnet. Spiele wie Parodius und Salamander sind nur mehr ein Schatten ihrer selbst, und die restlichen acht Games glänzen auch mit einer Spielbarkeit von Anno Tobak und lassen eigentlich nicht viel Platz für Spielspaß.

Prädikat: Wer's nicht hat, hat's gut











Gundam The Battlemaster 2
PlayStation/ Bandai

Die Veteranen der Neo Geo-Szene kenen zwar nicht unbedingt Gundam, wohl aber den in diesem Teil enthaltenen Zoom-Effekt, mit dem eine zweidimensionale Beat'em Up-Szenerie den Hauch der dritten Dimension erfährt. 12 mächtige und mächtig ungelenke und zudem noch riesige Roboter hauen sich gegenseitig die Blechbirnen blutig. Die relativ ansprechende Bitmap-Grafik gepaart mit dem hämmernden Techno-Sound täuscht jedoch nicht über die mittelmäßige Spielbarkeit hinweg. Das Spiel enthält Arcade- und Story-Mode, außerdem wird das Dual Shock-Pad unterstützt.

Prädikat: Spielbar







Zero Pilot
PlayStation/ Electronic Arts

Obwohl sich die amerikanische Software-Schmiede Origin für dieses Produkt verantwortlich zeichnet (die uns bspw. mit der Wing Commander-Reihe beglückte), erscheint dieses Spiel nur in Japan und kommt an die hauseigene Referenz nicht einmal annähernd heran. Als japanischer Jungpilot besteigt man den Zero-Jäger, absolviert die Flugschule, um sich dann während des zweiten Weltkriegs von amerikanischen Fliegerstaffeln über dem Pazifik abschießen zu lassen. Grafisch zeigt sich Zero Pilot extrem detailarm (wie sollte es auch anders sein, über dem Meer), die Briefings sind ziemlich japanisch, und das Gameplay gehört eher in Richtung Arcade als in die Simulationsecke. Aufgrund der Sprachbarriere wird man die Missionsziele nur zufällig herausfinden, zudem kann es sich mit Dogfight-Referenzen wie Ace Combat 2 noch nicht einmal im Entferntesten messen. Nur für die ganz harten Flieger geeignet.

Prädikat: Bedingt spielbar







Kitty on your cap
PlayStation/ Kaneko

Hmmm, das ist jetzt etwas schwierig. In diesem Spiel verwandeln sich Katzen in Mädchen, oder Mädchen in Katzen. Die Klassifizierung des etwas seltsamen Software-Produktes, das wir intern liebevoll „Elektro-Pussy" getauft haben, fiel schwer; wie wäre es mit Katzenaufzuchtsimulation?! Anfangs sucht man sich ein Kätzchen, das durchs Haus streunt, mal aus dem Haus läuft, wieder hereinkommt, mal Mädchen und mal Katze ist usw. Eine Kastrationsfunktion haben wir noch nicht gefunden, vielleicht würden die Viecher dann weniger aus dem Haus laufen. Zudem wird man permanent auf Japanisch zugelabert. Welchen Sinn das alles hat, bleibt wohl jenseits des Sushi-Äquators für immer ein Rätsel. Als Kauknochen für den Hund ist es auch nicht zu gebrauchen.

Prädikat: Unspielbar







Buta Geee de iin ja nai?
PlayStation/ Shanyri-la

Dieses Spiel ist die logische Fortsetzung von Kitty on your cap. Man wünscht seinem schlimmsten Feind nicht, den Namen beim Händler durchs Telefon durchgeben zu müssen. Wir haben es mit einer Schweineaufzuchtssimulation zu tun, sozusagen Virtua Hausschwein. Wie beim bekannten Monster Rancher (siehe FG 2/98) kann man die Sau trainieren, mit ihr spielen oder sie gegen andere Schweine in Wettrennen antreten lassen. Auf eine ausgewogene Ernährung wird Wert gelegt, füttert man das Borstenvieh mit zuviel Zwiebeln, platzt der Bratwurstazubi schneller als er „Oink" sagen kann. Nur für Hobbylandwirte und garantiert ohne Schweinepest.

Prädikat: Unspielbar














Wangan Trial
PlayStation/ Pack In Video

Die Fortsetzung von Dead Heat (siehe FG 3/96) bedient sich der gleichen Features, die schon den ersten Teil interessant machten. Eine relativ flotte, aber detailarme Polygongrafik gepaart mit einer guten Steuerung über necGon (Bleifuß!!!) sind die Eckpfeiler des Rennspiels, welches einen Grand Prix-Mode enthält, in dem man aus fünf Vehikeln zwanzig machen kann. Im Story-Mode hingegen beeindruckt man ein paar japanische Schönheiten, die allerdings im Gegensatz zum ersten Teil nicht mehr ganz so leicht geschürzt sind. Deshalb nur für Rennspielfanatiker mit Abneigung gegen Bremsen und nicht für Hobby-Japanovoyeure geeignet.

Prädikat: Spielbar

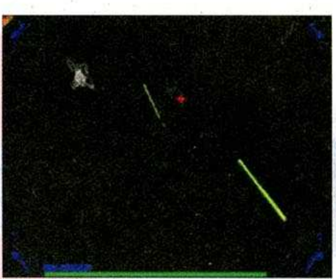
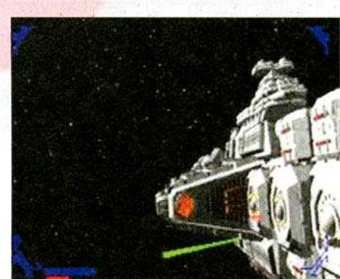
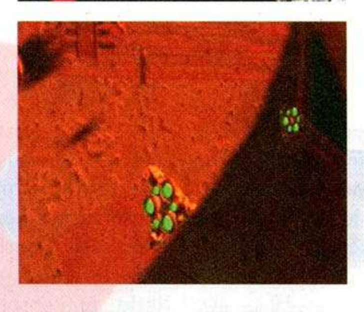





The Hive Wars
PlayStation/ Trimark Interactive

Ein Fadenkreuz, ein selbstlaufendes Video und keine Überraschungen -dies sind nicht unbedingt die Zutaten für einen mördermäßigen Software-Hit. Auch im grobpixeligen Fall von The Hive Wars ballert Ihr im Weltraum herum und langweilt Euch hervorragend, denn sogar Starblade Alpha, Galaxian hoch drei und Novastorm waren besser, und dies schon vor Jahren. Orchestraler Sound mit japanischem Funkgeblubber bilden die Geräuschkulisse, fehlende Analog- und Mouseunterstützung geleiten das Spiel in die niedersten Gefilde, denn „nicht so gut spielbar" als Aufkleber auf der Packung wäre quasi ein Kompliment.

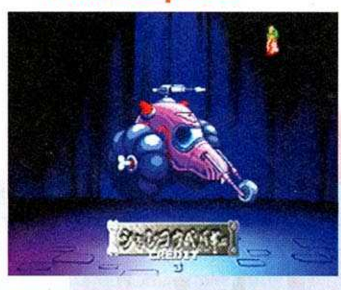
Prädikat: Wirklich nicht gut spielbar

Bokandesuyo
PlayStation/ Banpresto

Hmmm, Banpreeeeesto, das verheißt wie immer nichts Gutes. Im bunten Bitmap-Gewand ballert ein lustiges Raumschiff Horden fröhlicher Aggressoren, die vertikal auf den Bildschirm hineinscrollen vom selbigen, und wird nur von Anime Sequenzen unterbrochen. Dazu dudeln liebliche Japano-Melodien, während der Spieler mit debilem Grinsen keine größeren Probleme hat, als mit dem Finger immer wieder den Feuerknopf zu finden. Die tuffige Aufmachung täuscht selbst Ballerfans (und davon haben wir einige) nicht über den etwas unterdurchschnittlichen Unterhaltungsversuch hinweg.

Prädikat: Spielbar








Arcade Gears
PlayStation/ Xing

Zwei Ballerspiel-Klassiker von Irem auf einer CD, Image Fight und XMultiply (doch, das schreibt man so). Image Fight ist ein klassischer Vertikalscroller, während XM@#£ply (oder so ähnlich) uns in die Horizintale entführt. Bekannt ist bei uns vor allem Image Fight, leider aber nur aufgrund des unmenschlich hohen Schwierigkeitsgrads. Die jeweils Ende der achtziger Jahre produzierten Arcade-Umsetzungen bemühen natürlich Bitmap-Grafiken auf den Screen und keine Polygonorgien, zudem sind die 2D-Darstellungen weder besonders bunt noch besonders detailliert. Müßte ich mich zwischen Image Fight und XMΔ©ªƒ®ƒ¨|???ply (schreibt man bald so) entscheiden, würde ich Tor 3 wählen.

Prädikat: Spielbar





FEEDBACK

SIE SCHREIBEN - WIR LESEN

FUN GENERATION-FEEDBACK-MAX-PLANCKSTR. 13-97204 HÖCHBERG--ELEKTROPOST:CYPRESS@MAINFRANKEN.DE

Hallo, liebe FG-Redaktion! Als ich kürzlich an meinem Kiosk eine neue N64-Zeitschrift begutachtete, dachte ich, mich trifft der Schlag: Das Blättchen mit dem Titel „101% Nintendo 64" stellte doch tatsächlich in einem ausführlichen Testbericht Kopierstationen für das N64 vor. Empfohlen wurde ein System mit Zip-Disks, weil es völlig problemlos zu handhaben ist und weil alle Modul-Kopien einwandfrei ohne Originalmodule und ohne Patches laufen. Das ganze Heft war außerdem vollgestopft mit ganzseitigen Werbe-Anzeigen für Kopierstationen sowie Werbung für einschlägige Internet-Seiten, auf denen gecrackte N64-Module und diverse Tools angeboten werden. So etwas darf ja wohl nicht wahr sein! Dieses Schundblatt eines österreichischen Verlages betreibt aktiv Werbung für Raubkopien, was mich als ehrlichen Originalkäufer und darüber hinaus Raubkopie-geschädigten Amiga-Fan besonders wütend macht. Diese Volldeppen nehmen eiskalt in Kauf, daß durch Raubkopien die Spielequalität gedrückt wird, weil das betroffene System für die Softwareentwickler immer unrentabler wird. Und welchen Grund - außer der Anfertigung von Raubkopien - sollte es geben, ein N64-Modul zu kopieren? Auch die lächerliche Argumentation einiger Jugendlicher, Raubkopien würden durch hohe Originalpreise gerechtfertigt, geht mir zunehmend auf den Nerv! Ich selbst hätte auch gern einen Aston Martin in der Garage, werde aber nicht kriminell, nur weil ich mir das nicht leisten kann. Zu allem Überfluß enthält obengenanntes „Heft" auch noch Bewertungen einer ganzen Reihe von hierzulande indizierten Spielen, was mir persönlich egal ist, den Staatsanwalt aber sicher sehr interessieren würde. Meine Frage: Wie ist eigentlich die exakte Gesetzeslage bezüglich Werbung, Verkauf und Gebrauch bei Kopierstationen (gibt es aktuelle Gerichtsurteile?), und wie steht Ihr zur Anfertigung von Sicherheitskopien bei Konsolenspielen? Bleibt sauber und macht weiter so! ***Olaf Gaide, Marburg OGN64 <OGN64@aol.com>***

Deine Ansichten zum Thema Raubkopien können wir voll und ganz teilen. Besonders die Argumentation mit dem Auto trifft den Nagel auf den Kopf. Nur weil das Geld nicht ausreicht, darf dies nicht als Begründung für eine Straftat herangezogen werden. Um ein Kavaliersdelikt handelt es sich bei der lästigen Raubkopiererei auch schon lange nicht mehr, vor allem Sony kann aufgrund der deutlich gestiegenen Verbreitung zwischenzeitlich ein Lied von den Ausmaßen der derzeitigen Situation singen. Besonders traurig ist diese Entwicklung für Firmen, die ein kleines Vermögen in die Entwicklung eines Spiels stecken und dann aufgrund zahlreicher Kopien nur einen Bruchteil der investierten Beträge wiedersehen. Wenn der Handel mit kopierter Software weiterhin dermaßen sprunghaft steigt, dürften sich in absehbarer Zeit die ersten Entwickler von dieser Hardware zurückziehen. Diese Aussage ist keinesfalls übertrieben, was das von Dir angeführte Beispiel mit dem Amiga 500 eindrucksvoll unterlegt.

Daß dieses Werbemagazin eine Reihe von indizierten Spielen enthält, ist uns eigentlich ziemlich egal, da sich die Verantwortlichen bereits über den Inhalt disqualifiziert haben. Bestes Beispiel ist mit Sicherheit der „Test" von ISS 64 und Perfect Striker (identisches Spiel, unterschiedlicher Titel), das nicht nur doppelt, sondern zu allem Überfluß auch noch mit unterschiedlichen Wertungen „besprochen" wurde.

Hinsichtlich der Gesetzeslage läßt sich keine exakte Aussage aufstellen, dafür ist die rechtliche Lage viel zu kompliziert. Wir sagen über diese Geräten nur eins: Finger weg von diesen Kopierstationen, der passionierte Zocker schneidet sich damit ins eigene Fleisch! Wenn früher oder später die Software ausbleibt, ist der ganze Schuß nach hinten losgegangen. Von völlig unnötigen „Sicherheitskopien" halten wir übrigens überhaupt nichts.

Mächtig böser Leserbrief! Grund dafür ist die scheinbar kollektive geistige Umnachtung bei der Bewertung von Nintendos Vorzeigeprügler (Tusch!) Figherts Destiny. Da brechen allerorts Redakteure in wahre Begeisterungsstürme ob des genialen Punktsystems aus, während man selbst verzweifelt probiert, den sich vor Lachen krümmenden Tekken 3-Besitzer von der Daseinsberechtigung dieser Softwareperle zu überzeugen. Hey, wir sprechen von 64-Bit, und das heißt eben auch Grafik, Animation und Sound über dem PlayStation-Standard und nicht nur Werbung und keine Ladepausen, denn die hatte ich zu seligen 8-Bit-Zeiten auch nicht. Zugegeben, die Highlights von Rare sind eine Klasse für sich, aber ein Bestseller pro Quartal hat ja schon ein bißchen was vom Buchclub. All die schönen Spezialeffekte, die nur auf dem Nintendo 64 „gehen tun", werden von Sony ad absurdum geführt und die hochgelobte technische Überlegenheit mit Titeln wie Resident Evil 2, Gex 3D und dem besagten Tekken 3 in die Tonne getreten. Nintendos Alptraumteam begrüßt THQ in ihren Reihen, die Entwicklergruppe von Mission: Impossible erkennt, daß der Name Programm ist, und Namco, bekannt für ihre Baseball-Spiele, hält das N64 damit für ausgelastet, Miyamoto vergeigt seine eigenen Klassiker, nennt das ganze F-Zero, und die Fachwelt erstarrt in Erfurt. Was bei Sega nie funktioniert hat, wird in Form des 64DD zur Farce, und während meine PlayStation flüstert: „Küß' mich, ich bin eine verzauberte 128-Bit-Konsole", verwurschtelt ein seniler Tattergreis aus Japan mein ehemals geliebtes N64 zum weltweit ersten 64-Bit-Tamagotchi (Wie macht man das am Schlüsselbund fest?). Fazit: Wer sich nicht beide Konsolen „halten" und in Geduld üben kann, ist mit Sonys Erstling bestens bedient, und zudem steht Sega ja schon mit Katana bei Fuß. That's it ***Ingo Ramin, Östringen***

Von geistiger Umnachtung wollen wir im Falle von Fighters Destiny bitte nicht reden. Das Spiel hat ein überaus gelungenes Gameplay und wurde in den Rubriken Grafik und Sound auch entsprechend bewertet. Daß es gegen Tekken 3 nicht den Hauch einer Chance hat, war zu erwarten. Aber wir werden auch in Zukunft nicht zu konsolenübergreifenden Wertungen übergehen, dies behalten wir uns für reine Vergleichstests vor, bestes Beispiel hierfür wären



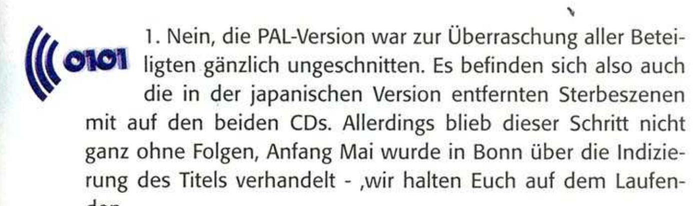
Forsaken 64 oder Frankreich '98 - Die Fußball-WM. Auf dem N64 ist das Produkt aufgrund fehlender Alternativen durchaus eine Überlegung wert, wer jedoch die PlayStation zu Hause stehen hat, weiß um die Qualität der auf dieser Plattform erschienenen Prügelspiele und wird wohl kaum zum Modul greifen. Die Kritik an THQ ist auch nicht mehr ganz zeitgemäß. Zwar haben die Jungs in der Vergangenheit wirklich eine Menge Crap abgeliefert, das rundum gelungene WCW vs NWO zeigt aber, daß es auch anders geht und daß die Aufnahme in den offiziellen Entwicklerkreis keine falsche Entscheidung war. Über die Qualität von F-Zero X wollen wir uns an dieser Stelle nicht streiten, dafür ist das Spiel einfach noch nicht weit genug fortgeschritten. Daß die PlayStation momentan den klar besseren Lauf hat, dürfte wohl jedem klar sein, Nintendo-Fan hin, Nintendo-Fan her. Aber auch für den 64-Bitter werden zukünftig einige Titel erscheinen, die durchaus neue Maßstäbe setzen könnten. Abwarten!



(...)

1. Wird die PAL-Version von Resident Evil 2 geschnitten sein?
2. Gibt es schon eine Ankündigung von Resident Evil 3?
3. Lohnt es sich, Tekken 3 als US-Version zu kaufen?
4. Wann kommt die PlayStation 2, und wird man die alten PSX-Games darauf spielen können?

Macht weiter so und haltet die Ohren steif! ***Andy Staudacher, Fockendorf***



1. Nein, die PAL-Version war zur Überraschung aller Beteiligten gänzlich ungeschnitten. Es befinden sich also auch die in der japanischen Version entfernten Sterbeszenen mit auf den beiden CDs. Allerdings blieb dieser Schritt nicht ganz ohne Folgen, Anfang Mai wurde in Bonn über die Indizierung des Titels verhandelt - ,wir halten Euch auf dem Laufenden.
2. Von offizieller Seite gab es noch nichts zu hören, Du kannst aber davon ausgehen, daß dieser Megaseller noch zur Trilogie gemacht wird. Was jedoch im Falle einer Indizierung passiert, wird sich erst noch zeigen. Vor allem mit dem Indizierungsfaktor „Inhaltsgleichheit" dürfte es für Teil 3 zumindest in Deutschland dann nicht besonders rosig aussehen.
3. Darauf kannst Du wetten!
4. Jetzt schon über den Erscheinungstermin von einem PlayStation-Nachfolger zu spekulieren, wäre sicherlich verfrüht. Sollte das Gerät aber tatsächlich abwärtskompatibel sein, könnte man Sony wohl nur gratulieren, denn einen besseren Schachzug zur Erhaltung des Kundenpotentials können wir uns nicht vorstellen.



(...)

1. Gibt es eine Handball-Simulation für die PlayStation?
2. Bei FIFA '98 funktionieren einige der abgedruckten Codes nicht. Bitte klärt mich auf!
3. Was würdet Ihr mir für die Spiele Formel 1 '97, Porsche Challenge und Gran Turismo empfehlen? Ein Lenkrad, ein neGcon oder den Sony Analog Controller?
4. Ist Referee '98 ein Importspiel?
5. Gab es in der FG 4/98 gar kein Game of the Month?

Bis bald ***Nils Heuermann, Bad Salzuflen***



1. Für die PlayStation gibt es keine Handball-Simulation, es ist auch für die nächsten Monate nichts in dieser Richtung angekündigt.
2. Also, das mit den Blumen und Bienen ist gar nicht so schwer,

wie es sich anhört. Oder meinst Du mit aufklären etwas anderes? Das Problem mit den FIFA '98-Codes ist uns bewußt, offenbar hat sich hier der Fehlerteufel eingeschlichen. Sobald wir ein Update haben, wird es umgehend abgedruckt.

3. Prinzipiell ist das neGcon die beste Wahl, da es die präziseste Kontrollmöglichkeit für die PlayStation darstellt. Natürlich vermittelt ein Lenkrad die Steuerungsbefehle weitaus realistischer, für millimtergenaues Lenken ist es aber nicht geeignet, schon eher für eine lustige Runde zwischendurch. Gran Turismo ist so ein Spezialfall: Mit neGcon steuert es sich unglaublich präzise, mit einem Dual Shock-Controller hat man dafür deutlich mehr Spaß. Da fragt man sich, wann das „Dual Shock-neGcon" endlich entwickelt wird.

4. Ja. Es wurde aus den kranken Gedanken von Götz und Kai importiert. Die Konvertierungshardware bestand aus der Kombination „anstehende Aprilausgabe" + drei Gläser Bier.

5. Nein, von den getesteten Spielen konnte uns keines so begeistern, um es mit dieser Auszeichnung zu versehen.

Hallo Fun Generation-Team, nach schon längerer zufriedener Lektüre Eures Magazins komme ich nicht drum herum, auch mal einen Leserbrief an Euch loszuwerden. Bezugnehmen möchte ich auf den anonymen Leser aus Österreich zum Thema BPjS in der Ausgabe 2/98. Vorher aber eine grundsätzliche Frage:

1998 kommt Segas Katana mit 200 MHz, 1999 die PlayStation 2. Nach eigenen Angaben bringt Intel Ende dieses Jahres den 400MHz-Prozessor 'raus, und bis zur Jahrtausendwende wird es den 1000 MHz-Prozessor geben. Der Schritt zum fotorealistischen Videospiel (in 10-15 Jahren), das sich von einem Film nicht mehr wesentlich unterscheidet, ist mit Sicherheit nur noch eine Frage der Zeit. Aufgrund der detailgenauen Darstellungsmöglichkeiten (derer sich Softwarefirmen wohl auch bedienen werden), stellt sich die Frage nach dem, was dann aus den indizierungsgefährdeten Genres der Beat'em Ups, Shoot'em Ups usw. werden wird. Wird dieser Teil der Videospiele in Deutschland völlig vom Markt verschwinden? Werden die Bit gewordenen geistigen Ergüsse der Programmierer dann gezwungenermaßen nächstens in dunklen Hinterhöfen gehandelt? Wir werden sehen.

Der Grund meines Briefes ist aber wie gesagt die Anregung des Lesers aus Österreich mit einem Protestvordruck für den Gesetzgeber bzw. die zuständigen Stellen. Nur möchte ich dabei noch einen Schritt weiter gehen. Wie wäre denn - rein hypothetisch versteht sich - die Möglichkeit, daß sich die Verantwortlichen mehrerer Videospielmagazine kurzschließen und zeitgleich einen solchen Vordruck in einer Ihrer Ausgaben bringen, ganz im Sinne der Solidarisierung möglichst vieler Videospieler. Nicht zuletzt geht es hier ja auch um eine große, interessierte und zahlende Leserschar.

Mit freundlichen Grüßen ***Gerhard Wiedener***

Wir glauben nicht, daß durch die grafisch besseren Darstellungsmöglichkeiten unbedingt mehr Indizierungen folgen werden. Das brutale Hinrichten menschenähnlicher Sprites ließ sich ja auch schon auf dem Super Nintendo oder gar dem Amiga 500 in den allerfeinsten Details darstellen. Natürlich wird es Firmen geben, die den technischen Fortschritt für ihre gewaltverherrlichenden Spiele nutzen, nicht ganz zufällig denkt man an dieser Stelle an die Jungs von id-Software, die immer wieder für einen neuen Blutrausch zu haben sind. Die Idee, daß alle an einem Strang ziehen, klingt in der Theorie einfacher als es in der Praxis tatsächlich auszuführen ist. In einer Zeit, in der andere Magazine rechtlich gegen Kollegen vorgehen scheint es eher unwahrscheinlich, daß hier für ein gemeinsames Ziel gearbeitet werden könnte. Wir haben unseren Teil getan, in der Fun Generation 5/98 konnte der ausreichend motivierte Leser seinen Beitrag in Form der Zusendung des Schreibens, leisten. Wenn andere Mags, vielleicht sogar Kollegen aus der PC-Branche, nachziehen würden, so wäre dies mit Sicherheit nur zu begrüßen. Schaut man sich die enorme Anzahl an Einsendungen an, so merkt man durchaus, daß seitens der Leser der Wille zu Veränderungen da ist, jetzt liegt es an den Zeitschriften, darauf entsprechend zu reagieren.

Hallo Fun Genration, trotz der umfangreichen Reportage über Hits wie Tekken 3 und Resident Evil 2 stellen sich mir immer noch ein paar wichtige Fragen.

1. Gibt es neben Hunk und Tofu noch weitere versteckte Charaktere in Resident Evil 2?
2. Was ist mit Crow und Falcon aus Tekken 3? Gibt es noch mehr als die 21 Kämpfer, die ich mir erspielt habe?
3. Warum funktionieren die Spielstände von der US-Version eines Spiels nicht mit der PAL-Version?

Das war's auch schon Gruß nach Höchberg ***Max Jung, Kaiserslautern***

1. Im Internet gab es zwar einige Gerüchte zu diesem Thema, etwas wirklich Greifbares, sprich Screenshots oder konkrete Tips, konnten wir aber noch nicht ausfindig machen. Da mittels Gamebuster auch Hunk und Tofu herbeigezaubert werden können, haben wir mit diesen Parametern ein bißchen experimentiert. Außer zahlreichen Programmabstürzen haben wir aber nichts Brauchbares in die Finger bekommen. Sobald es etwas Neues zu vermelden gibt, werden wir Euch darüber informieren - sofern Resident Evil 2 bis dahin nicht indiziert ist.
2. Crow und Falcon haben wir bisher nur im Tekken Force Mode zu Gesicht bekommen. Zwar verfügen wir über alle 21 Kämpfer und haben auch die Bonus-Optionen freigeschaltet, mehr konnten wir aber trotz intensiver Bemühungen bisher noch nicht herausfinden. Wie gehen aber im Falle Tekken 3 davon aus, daß sich möglicherweise noch die eine oder andere Überraschung auf der CD versteckt. Unser Tips- und Trickssteil wird Euch in dieser Hinsicht die nächsten Ausgaben mit allen wissenswerten News versorgen.
3. Durch die Lokalisierung muß oftmals ein Teil des Programmcodes geändert werden, auch ohne deutsche Texte oder gar Sprachausgabe muß zumindest eine Umsetzung für den PAL-Standard erfolgen. Dadurch verändern sich die Positionen der durch den Gamebuster beeinflußten Adressen, was wiederum zur Unwirksamkeit der Codes führt.



(...)

1. Wird es eine PAL-Version von Final Fantasy Tactics geben?
2. Wie steht es um Final Fantasy VIII?
3. An welchen Symptomen erkenne ich, daß meine PlayStation langsam den Löffel abgibt? Lohnt sich eine Reparatur, oder soll ich mir dann gleich eine PlayStation der neuen Generation zulegen?
4. Wieso landete House of the Dead (SAT) trotz mieser Wertung in den Fun Generation-Charts? Pure Ironie?
5. Abschließend würde mich interessieren, welche drei Konsolentitel Ihr systemübergreifend als die besten je geschaffenen Videospiele bezeichnen würdet?

Mit freundlichen Grüßen ***Fabian Fey, Niedernhausen***



1. Im Moment ist noch keine PAL-Version von Final Fantasy Tactics angekündigt, wir gehen davon aus, daß es dieses Spiel wohl nicht zu uns schaffen wird. Die Sony Releaseliste reicht bis zum August, und darauf ist es leider noch nicht zu finden. Solltest Du der englischen Sprache mächtig sein, legen wir Dir den Kauf der Importversion ans Herz.
2. Final Fantasy VIII wird demnächst offiziell angekündigt und findet nach dem Erfolg des

Vorgängers sicher auch seinen Weg nach Deutschland. Doch selbst in Japan dürfte es bis zum endgültigen Release noch eine Weile dauern, dort sind die Spieler momentan mit dem wiederveröffentlichten Final Fantasy V beschäftigt.

3. Die PlayStation beginnt zu husten und bekommt kleine grüne Pickel. Im Ernst: Meistens erkennst Du den nahenden Tod an ruckeligen FMVs und stockender Sprachausgabe. Wenn dazu noch lange Ladezeiten kommen oder manche Spiele völlig ihren Dienst verweigern, solltest Du es zuerst mal mit einer der zahlreichen Kühlmethoden ausprobieren. Stell die PlayStation auf den Kopf und plaziere zudem ein Glasschälchen mit Plastikeiswürfeln (mit Wasser gefüllte PVC-Würfel) auf der Unterseite. Wenn gar nichts mehr geht, solltest Du deinen Händler kontaktieren, dieser wird das Gerät einschicken und Dir dann mitteilen, ob sich eine Reparatur noch lohnt.
4. Weil wir beim Testen einen Heidenspaß hatten, besonders mit der ganz *„hervorragenden Grafik"*. Du hast das absolut richtig verstanden, es handelte sich wirklich um blanke Ironie. An dieser Stelle wollen wir aber auch gleich noch eine Korrektur zu diesem Spiel loswerden:

Wertungskorrektur!

In der letzten Ausgabe haben wir The House of the Dead für den Sega Saturn getestet und mit einer 3 von 10 bewertet. Die Hauptkritikpunkte dabei waren die unzureichende Schußgenauigkeit, das eingeschränkte Trefferfeld und der damit verbundene hohe Schwierigkeitsgrad. Als Testmuster stand uns dabei eine sehr weite Preview-Version zur Verfügung, die von Sega zum Review freigegeben wurde. Nach Erscheinen des Heftes wurden wir von einigen Lesern auf diesen Test angesprochen, weshalb wir uns das Game in der Verkaufsversion nochmals anschauten und diese Mängel behoben sahen. Das Flackern der Texturen wurde erheblich verbessert, was eine Aufwertung der Grafik zur Folge hat. Dadurch verändert sich natürlich die Wertung, da außerdem mit dem erweiterten Schußfeld und höherer Gunpräzision ein Durchspielen mit etwas Training auf jeden Fall möglich wird. Was allerdings als Kritikpunkt bestehenbleibt ist die miese Hintergrundgrafik und die teilweise abnorm hohen Reaktionsgeschwindigkeiten. Auch einige unfaire Stellen weist das Programm auf. Trotzdem bleibt die Verkaufsversion ein durchaus spielbarer Titel, den sich Splatterfans und Light-Gun-Freaks ohne große Bedenken kaufen können. Etwas Training und ein bißchen Glück an der ein oder anderen Stelle bedarfs zum Durchspielen dennoch.

Grafik: 5, Sound: 5, Gameplay: 6, Rating: 6

5. Zweifelsohne eine schwierige Frage, wir beschränken uns deshalb auf die Next-Generation-Konsolen, wobei natürlich immer noch der eigene Geschmack dazukommt.

So lauten unsere drei Lieblingstitel :

Gran Turismo (Sony, PlayStation)
Final Fantasy VII (Square Soft, PlayStation)
Mario 64 (Nintendo, Nintendo 64)
(Die Reihenfolge ist beliebig austauschbar)



in;former

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.
Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

N64 Controller-Pad:
lC= linke C-Taste
rC= rechte C-Taste
uC= untere C-Taste
oC= obere C-Taste

Die Energieleiste verschwinden lassen

Um den Balken mit der Energie-Anzeige am oberen Bildschirmrand verschwinden zu lassen, spielt Ihr das Game in der vierten Schwierigkeitsstufe mit dem Charakter Yugo durch.

Den Kamerawinkel verändern

Wenn Ihr die Kamera verändern möchtet, spielt Ihr das Spiel in der vierten Schwierigkeitsstufe mit Alice durch.

Die Lichteffekte ausschalten

Um die Grafik während des Kampfs zu verändern, meistert Ihr das Spiel in der vierten Schwierigkeitsstufe mit dem Charakter Long.

Modus besiegt haben.

Alice, Outfit verändern

Um die Kleidung der Kämpferin Alice zu verändern, solltet Ihr alle Kontrahenten im Attack-Modus in einem Zeitraum von zehn Minuten besiegen.

Die Farbe der Kleidung verändern

Um die Farbe der Kleidungsstücke aller Kämpfer zu verändern, wählt Ihr im Charakter-Auswahlmenü Euren Charakter mit O anstatt von X an.

Bogen hinter Euch und scheidet aus dem Rennen aus.

Agressive Fahrer

Wenn Ihr wollt, daß sich Eure Gegner im Rennen aggressiver verhalten, dann gebt als Spielername CMMAYHEM eingeben. Sie fahren wie die Verrückten und rammen alles, was sich ihnen in den Weg stellt.

Alles auf dem Kopf

Um alles auf dem Kopf stehen zu lassen, gebt Ihr CMUPSIDE ein. Die Straße befindet Sich am oberen Bildschirmrand, und die Steuerung reagiert spiegelverkehrt.

FIRST AID
ALLE TIPS & ALLE TRICKS

DIENSTAGS, 0931 / 40 69 170 18-20 UHR

UNSERE TIPS & TRICKS HOTLINE IST IMMER DIENSTAGS VON 18.00 BIS 20.00 UHR FÜR EUCH DA

Bloody Roar
PlayStation/ PAL-Version

Riesige Köpfe

Im Menü, in dem Ihr Euren Kämpfer auswählt, haltet Ihr L2 und drückt O. Der Gegner behält seine normalen Proportionen.

Kleine Charaktere

Im Charakter-Auswahlmenü haltet Ihr R2 und selektiert Euren gewünschten Charakter mit O. Euer Kämpfer bekommt die Proportionen eines Kindes. Euer Gegner steht weiterhin in der normalen Größe zum Kampf bereit.

Starke Arme

Wenn Ihr diesen Cheat aktivieren möchtet, spielt Ihr den Arcade-Modus in mindestens der vierten Schwierigkeitsstufe durch, ohne ein Continue zu verwenden.

No-Guard-Modus

Um diesen Modus zu aktivieren, spielt Ihr das Spiel in der vierten Schwierigkeitsstufe mit dem Kämpfer Gado durch.

Keine Wände

Um die Mauern, die den Ring umgeben, verschwinden zu lassen, besiegt Ihr das Game mit Fox in der vierten Schwierigkeitsstufe.

Lebensenergie auffrischen

Um die Lebensenergie des Spielers während des Kampfes auffrischen zu können, müßt Ihr das Spiel in der vierten Schwierigkeitsstufe mit Bakuryu durchspielen.

Kleine Kampfarenen

Spielt das Game auf der vierten Schwierigkeitsstufe mit Greg durch, dann kämpft Ihr in Zukunft auf einer kleineren Fläche.

Riesige Kampfarenen

Um diesen Cheat zu aktivieren, müßt Ihr mindestens zehn Kämpfer in Folge im Survival-



TOCA - Touring Car Championship
PlayStation/ PAL-Version

Ein weiteres Mal haben wir für Euch eine Handvoll Cheats für diesen Racer ausfindig gemacht. Die Stimme von Tiff Needell wird Euch die korrekte Eingabe der Codes mit dem Satz „Cheat mode enabled" bestätigen.

KORREKTUR - Mit einem Panzer fahren

Gleich zu Anfang wollen wir die Verbindung der Cheats CMGARAGE und TANL richtigstellen. Diese beiden Codes müssen als Fahrernamen nacheinander eingegeben werden. Im nächsten Bildschirm angekommen, seht Ihr die Garage. Bewegt den Cursor so lange nach rechts, bis Ihr einen Panzer findet. Selektiert diesen und startet das Rennen. Ihr düst mit 180 Sachen über die Strecke und beschießt Eure Gegner mit einem Druck auf die O-Taste. Mit dem ersten Treffer stoppt Ihr das gegnerische Auto, und mit dem zweiten Treffer fliegt es in hohem

Alle Strecken freischalten

Gebt JHAMMO ein und Ihr könnt alle verfügbaren Strecken, inklusive Lavaland, frei anwählen.



Skullmonkeys
PlayStation/ PAL-Version

Um die folgenden Cheats einzugeben, aktiviert Ihr das Pause-Menü während des Spiels mit der START-Taste.

Extra Schüsse

O,O,O,R2,O,Δ,SELECT,SELECT. Wenn Ihr diese 20 Schüsse verschossen habt, könnt Ihr Euren Vorrat immer wieder mit der obigen Tastenkombination auffüllen.

Mit Klayman-Köpfen schießen

Um mit Klayman-Köpfen anstatt grüner Bälle zu schießen, gebt Ihr O, □, Δ, O,O,□,□, O ein.

Eingefrorener Klayman

Gebt L2,O,O,R2,O,□,Δ,O ein. Wenn Ihr jetzt versucht, den

Pausen-Modus mit der START-Taste zu aktivieren, verdunkelt sich der Bildschirm nicht, sondern Klayman friert sofort an der Stelle ein, an der er sich momentan befindet. Die Schriftzüge „Verlassen" oder „Fortfahren" erscheinen nicht mehr auf dem Bildschirm. Wenn Ihr die Tastenkombination noch einmal eingebt, hebt Ihr die Wirkung des Cheats wieder auf.

Klayman verfärbt sich

Wenn Ihr L2,O,O, O, SELECT, L2, O, O eingebt und das Pausen-Menü verlaßt, hat sich Klayman gelb verfärbt. Gebt Ihr den Cheat noch einmal ein, so erscheint Klayman mit blauer Haut. Probiert selbst, in wie viele Farben sich Freund Chamäleon-Klayman einfärben läßt. (gelb, dunkelblau, rosa, dunkel, grün, hell, hellblau, rot, hellgrün, rosa, grün...)

Vier Klaymans

Gebt O, O, Δ, L2, O, O, Δ, SELECT ein und in Zukunft springen hinter Klayman drei Schattenfiguren her.

Schneller Klayman

Wenn Ihr O, □, R2, O, R1, O, O, R2 eingebt, so rennt Klayman durch die Gegend, als würde ihn ein Schwarm Hornissen verfolgen. Wenn Ihr zusätzlich □ drückt, spreiselt er wie der geölte Blitz. Wenn Ihr diesen Cheat mehrmals eingebt, so wird Klayman so schnell, daß das Scrolling nicht mehr hinterherkommt. Klayman spurtet in einem Bruchteil einer Sekunde aus dem Bildschirm und wartet, bis die Kamera hinterherkommt.

Langsamer Klayman

Gebt L1, Δ, O, O, R2, Δ, O, SELECT ein, um Klayman langsamer laufen zulassen oder ihn wieder zu bremsen, wenn Ihr den obigen Cheat zu oft eingegeben habt. Das Scrolling der Hintergrundgrafik ruckelt in diesem Modus.

Kleiner Klayman

Mit R1, O, □, Δ, R1, O, □, Δ wird Klayman so klein, daß er in seine eigenen Schuhe passen würde. Da seine Schrittweite gleichbleibt, macht er jetzt riesige Sätze nach vorne.

Swirly Q:

Gebt R1, O, O, R2,R2, □, O, SELECT ein und erhaltet alle Swirly-Qs, um am Ende des Levels den Bonus-Raum betreten zu können.

Folgende Cheats funktionieren erst in den späteren Leveln, wenn Ihr schon im Besitz der jeweiligen Extras seid:

Phoenix-Hand

Gebt □, Δ, R2, O, SELECT, O, Δ, O ein, um maximal sieben Phönix-Hands zu erhalten.

Fart-Head

Gebt R1, O, O, L1,L1, □, O SELECT ein, um maximal sieben Fart-Heads zu erhalten.

Universe-Enema

Gebt O, Δ, O, O, Δ, SELECT,SELECT,SELECT ein, um maximal sieben Universe-Enema zu erhalten.

Super Willie

Gebt R1,O,□,Δ,L1,Δ,R2,SELECT ein, um maximal sieben Super-Willies zu erhalten.

Bonus FMV-Sequenz

Um ein weiteres Full-Motion-Video zu sehen, solltet Ihr in jedem Level alle Swirly-Qs aufsammeln und das Spiel komplett durchspielen. Als Belohnung für diese Meisterleistung spielt das Game einen neuen Video-Clip ab.

Finales Level-Paßwort

Um in den letzten Level des Spiels einzusteigen, begebt Ihr Euch vom Hauptmenü aus in den Paßwort-Bildschirm und gebt folgende Tastenfolge ein: X,Δ,X,X,R1,□,O,X,L1,X



Croc: Legend of the Gobbos
PlayStation/ PAL-Version

Leben retten

Wenn Ihr springt und das andere Ende nicht erreicht, dann aktiviert schnell den Pausen-Modus, bevor Croc einen Schrei von sich gibt. Ihr wählt den Menüpunkt „Quit Game" an und bestätigt die Eingabe mit „No". Jetzt drückt Ihr O, so daß keine der beiden Menüpunkte aufleuchten. Jetzt drückt Ihr X, um den Level zu beenden. Wenn Ihr diesen Spielabschnitt wieder startet, habt Ihr kein Leben verloren.

Das Spielende sehen

Um das Ende des Games zu sehen, gebt Ihr als Paßwort folgende Tastenfolge ein: O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O, O



Gex: Enter the Gecko
PlayStation/ US, PAL-Version

Alle Level aktivieren

Um alle Konsolen zu aktivieren und jeden Level begehen zu können, drückt Ihr als Paßwort folgende Kombination ein:
□,O,R1,Δ,L1,
R1,L1,R1,O,O,R1,
Δ,L1,R1,O,L1,Δ,
O,R1,Δ,L1,R1,O,
L1,Δ,O,R1,L1

Der Bonus-Abspann

Wenn Ihr es nicht gebacken bekommt alle Remote-Controls zu finden und den Bonus-Abspann zu sehen, gebt Ihr einfach folgendes Paßwort ein:
R1,R2,X,L2,□
X,□,R2,R2,R2,X
L2,□,X,R2,□,L2
R2,X,L2,□,X,R2
□,L2,R2,X,□

Während des Spiels drückt Ihr die Pause-Taste und haltet L2 oder R2. Jetzt gebt Ihr folgende Tastenkombinationen ein, um den dazugehörigen Cheat auszulösen:

Unendlich viele Leben:

O,O,O,O,Δ,O

Unverwundbarkeit:

O,O,Δ,O,O,O

Level-Anwahl

Gebt O,O,O,O,Δ,O,O ein und kehrt in das Spiel zurück. Hier aktiviert Ihr das Menü, indem Ihr die SELECT-Taste drückt. Wählt einen beliebigen Level aus.

Gex-Sprüche

Gebt Δ,O,O,O,O ein und kehrt in das Spiel zurück. Drückt die SELECT-Taste immer wieder, so daß Gex seine Sprüche auf Kommando vor sich hinplappert.

Level-Zeiten

Wenn Ihr wissen wollt, wie lange Ihr gebraucht habt, um einen Level zu beenden, gebt Ihr O,Δ,O,O,Δ,X ein. Verlaßt den Level und kehrt zur Media-Dimension zurück. Hier drückt Ihr die SELECT-Taste, um die Statistiken zu sehen. Wenn Ihr bei den einzelnen Leveln □ drückt, seht Ihr die Zeit, die Ihr in den Leveln verbracht habt.

Rambling Gex

Gebt O,O,O,O,O,O,O,O,O



Tekken 3
PlayStation/ Japan-Version

Versteckte Charaktere erspielen

Die meisten der versteckten Charaktere erhaltet Ihr, wenn Ihr das Spiel mit den normalen Kämpfern durchspielt.

Als Doktor B spielen

Um Doktor B als Charakter anwählen zu können, müßt Ihr den Tekken-Force-Modus viermal durchspielen. Nach jedem Durchspielen bekommt Ihr einen Schlüssel. Sammelt drei Schlüssel und besiegt dann Doktor B.

Als Gon spielen

Wenn Ihr Gon spielen wollt, müßt Ihr ihn im Tekken Ball-Modus schlagen.

Als Tiger spielen

Um als Tiger im Afro-Look zu spielen, solltet Ihr den Cursor auf Eddy Gordo bringen und die START-Taste drücken.

Als Dragon und Kazuya spielen

Um diese beiden Charaktere spielen zu können, solltet Ihr jeden Modus des Spiels meistern. Wenn Ihr das vollbracht habt, könnt Ihr Euren Spielstand abspeichern, damit er nicht nach dem Ausschalten verlorengeht.

Als Jack II spielen

Ihr müßt den Time Attack-Modus in 10 Minuten durchspielen und mit mindestens zehn Charakteren den Survival-Modus überstehen.

Tekken Ball-Modus

Um Tekken Ball spielen zu dürfen, müßt Ihr das Spiel mit allen regulären Charakteren durchspielen.

Tekken 3 - Theater-Modus

Um das Full-Motion-Video-Theater zu aktivieren, müßt Ihr das Spiel mit allen 22 Charakteren durchspielen. Wenn Ihr Gon, Doktor B. und Tiger aktiviert habt, dann bekommt Ihr zwei weitere Menü-Punkte im Theater-Modus namens Disc und Sound.

Mit dem Menü-Punkt Disc könnt Ihr, falls Ihr im Besitz der beiden ersten Teile von Tekken seid, Euch die Animationen anschauen.

Mit dem Menü-Punkt Sound könnt Ihr Euch die Musikstücke anhören.

Tenchu

PlayStation/ Japan-Version

Neue Waffen

Im Waffen-Auswahlmenü haltet Ihr R1 und drückt ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □, △, um neun weitere Waffen zur Auswahl zu haben.

Stetige Heilung

Um Euch während des Spiels zu heilen, geht Ihr in das PauseN-Menü und drückt ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □, △. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats gibt der Kämpfer ein Geräusch von sich.

Größere Tasche

Um bis zu 99 Items mit sich führen zu können, geht Ihr in das Waffen-AuswahlMenü, haltet L1 und drückt :

○,○,○,○,○,○,○,○,□

Level-AuswahlMenü

Im Bildschirm, in dem Ihr den Level auswählt, haltet Ihr R2 und gebt:

○,○,○,○,○,○,○,○,□,△ ein.

Höhere Anzahl der Waffen

Um mehr Waffen zur Auswahl zu haben, geht Ihr in das Waffen-AuswahlMenü, haltet L2 und drückt ○,○,○,○,○,○,○,○,□,△ . Der Vorrat jeder Waffe erhöht sich um eine Einheit.

Tenchu - deutsche Übersetzung des japanischen Optionsmenüs

- o Spiel starten
- o Training
- o Optionen

OptionsMenü
- o Schwierigkeitsgrad (Einfach/Schwer)
- o Sound (Stereo/Mono)
- o Lautstärke der Sounds
  - + Music
  - + Sound Effekte
  - + zurück zum Menü
- o Sound Test
  - + Music Test
  - + Sound Test
  - + zurück zum Menü
- o Memory Card
  - + Automatisch Speichern (Ja/Nein)
  - + Laden/Speichern
  - + manuell speichern
  - + zurück zum Menü
- o Vibration des Pads (an/aus)
- o zurück zum Hauptmenü



Need for Speed III: Hot Pursuit

PlayStation/ PAL-Version

Folgende Codes solltet Ihr als Benutzernamen unter den Menü-Punkt Optionen eingeben:

Die Kurse freischalten

Bonus Track Empire-City: MCITYZ
Versteckte Strecke Scorpio-7: GLDFSH
Versteckte Strecke AutoCross: XCNTRY
Versteckte Strecke Caverns: XCAV8
Versteckte Strecke The Room: PLAYTM

Die Autos freischalten

Den Jaguar XJR-15 aktivieren: 1JAGX
Den Mercedes Benz CLK GTR aktivieren: AMGMRC
Den El Niño aktivieren: ROCKET

Zusätzliche Kamerapositionen aktivieren

Zu den Kamerapositionen Stoßstange 1+2, Heck 1+2 und Helikopter 1+2 kommen die Perspektiven Seite 2+3, Kreisend, Verfolger, Zuschauer und Rückwärts 1+2 hinzu: SEEALL

Ultimatives Paßwort - Alle Strecken und Autos

Um alle Kurse freizuschalten, gebt Ihr als Benutzernamen SPOILT ein. Als Bestätigung für die Eingabe hört Ihr das Rasseln einer Registrierkasse. Jetzt ist es möglich, außer den Strecken Country Woods, Lost Canyons, Aquatica und The Summit den versteckten Kurs Empire City zu spielen.

Desweiteren hat dieses Paßwort Einfluß auf die Freigabe des Fuhrparks: im Einzelrennen und Knockout könnt Ihr den Jaguar XRJ-15, den Mercedes CLK-GTR und das versteckte Auto El Niño sofort anwählen. Im Meisterschaftsmodus werden der ItalDesign Nazca C2, der Ferrari 550 Maranello, der Lamborghini Diablo SV, der Jaguar XRJ-15 und der Mercedes CLK-GTR zu Eurer freien Verfügung stehen. Der Hot Pursiut Modus unterscheidet sich vom Meisterschaftsmodus, daß beide Autos von Ferrar, bei diesem wilden Treiben nicht mit von der Partie sein dürfen.

Die Abkürzungen der verschiedenen Strecken

Atlantica:

Nachdem sich die Straße das zweite Mal in zwei Abschnitte teilt, die auf verschiedenen Niveaus verlaufen, findet Ihr die Abkürzung auf der rechten Seite, noch vor der nächsten Rechtskurve.

Country Woods:

Nach der zweiten Rechtskurve, wenn Ihr aus dem zweiten Tunnel herauskommt, führt die Abkürzung rechts weg in den Wald.

Aquatica:

Nachdem Ihr aus dem zweiten Tunnel herauskommt, steigt der Streckenverlauf an. Die Abkürzung findet Ihr auf der Spitze der Steigung, rechts neben dem Turm mit dem roten, blinkenden Licht.

Empire City:

Die erste Abkürzung findet Ihr kurz nach dem Beginn der Strecke. Ihr seht sie auf der linken Seite, kurz bevor der Kran ins Bild kommt. Als weiterer Anhaltspunkt hilft Euch auch das Straßenlicht, welches sich am Eingang der Abkürzung befindet.

Die zweite Abkürzung ist kurz hinter der Linkskurve nach dem Kran. Hier seht Ihr ein paar Kisten, zwischen denen sich eine blinkende Barrikade befindet. Fahrt über diese hinüber, um durch die Abkürzung zu fahren.

Die dritte Abkürzung findet Ihr hinter dem beleuchteten Tunnel und den leuchtenden Säulen

Kurz nachdem Ihr an den Säu-

len vorbeigefahren seid, steuert Ihr nach rechts in die beleuchtete Zone. Fahrt sie bis zum Ende und brecht rechts durch die Bretterwand.



Dieses Game verbirgt drei versteckte Charaktere und ein weiteres Snowboard, die es zu erspielen gilt.

Der Panda Man

Um den Bären loszulassen, solltet Ihr den Match-Race-Modus in der Schwierigkeitsstufe Expert meistern und alle High-Scores im Time-Attack-, Trick-Attack- und Contest-Modus einstellen. Dann geht Ihr mit dem Cursor im Charakter-Auswahl-Menü über Rob Haywood und drückt rC,A.

Wenn Ihr im Trainings-Modus das untere Ende der Trick-Liste anschaut, dann seht Ihr folgende fünf Moves, die nur der Panda man beherrscht:

Front Flip: R + O
Back Flip: R + O
Panda Tweak Front: haltet R, dreht den Stick gegen den Uhrzeigersinn und drückt dann O+R
Panda Tweak Back: haltet R, dreht den Stick im Uhrzeigersinn und drückt dann O+R
One Foot: O+B

Der Ice Man

Den Ice Man bekommt Ihr, wenn Ihr den Match-Race-Modus in der Schwierigkeitsstufe Expert meistert und den Top-High-Scores im Time-Attack- und Trick-Attack-Modus erzielt. Dann geht Ihr mit dem Cursor im Charakter-Auswahl-Menü über Akari Hayami und drückt lC,A.

Der Gold Ice Man

Bei Gold Ice Man handelt es sich um den besten Rennläufer des Spiels. Um das 24-Karat Board zu erhalten, selektiert Ihr Ice Man und spielt das Game in der Schwierigkeitsstufe Expert durch. Im Charakter-Auswahl-Menü geht Ihr mit dem Cursor über Kensuke Kimachi und drückt oC,A

Das Penguin Board

Wenn Ihr mit dem Penguin Board ins Tal preschen möchtet, solltet Ihr jeden Trick im Trainings-Modus ausführen. Am Besten wählt Ihr hierfür Rob Haywood oder den Panda Man. Jetzt selektiert Ihr das Standard-Board des jeweiligen Charakters mit O, A.

NHL Breakaway 64
Nintendo 64/ PAL-Version

Eine ganze Reihe versteckter Cheats lassen sich bei Acclaims 64-Bit-Eishockey freischalten. Ihr müßt zuerst einmal ins Hauptmenü gehen, und den Code lC, rC, lC, rC, R,R eintippen (dies sollte recht schnell passieren. Nun sollte eine neue Menüzeile hinzugekommen sein. Hier könnt Ihr einige Modifikationen an den Spielern vornehmen.

Wenn Ihr ohne Geld im Management Modus trotzdem einen neuen Trainer und neue Spieler anwerben wollt, müßt Ihr in den Titelbildschirm des Management-Moduses gehen und lC, lC, rC, rC, lC, lC, rC, rC, R drücken. Mit jeder Eingabe gibt es Bonuspunkte.

Gex - Enter the Gecko
Komplett-Lösung Teil 2

BILD 01

BILD 02

BILD 03

BILD 04

BILD 05

BILD 06

BILD 07

BILD 08

Scream TV: Poltergex

Geht durch die Tür links von der Haupttreppe. Durchquert den Raum und verlaßt ihn durch die große Tür. Klettert die Stahlwand nach oben und springt über den Kronleuchter zur gegenüberliegenden Empore, um ein Power-Up einzusammeln. Geht dann durch die Tür, und Ihr kommt in einen Raum mit einem großen Kessel. Geht dann durch den Gang mit den vielen Fallbeilen. Hinter der Tür erwartet Euch ein dunkler Raum, mit vereinzelten erleuchteten Feldern. Die Geister lassen Euch in Ruhe, sobald Ihr im Licht steht. Klettert an der einen Stelle die Wand nach oben und folgt dem Weg auf der Empore bis zur nächsten Tür. Dahinter klettert Ihr rechts die Wand entlang bis zu den zwei Türen. Es spielt keine Rolle, welche Ihr betretet. Ihr kommt in einen Raum, in dem sechs Särge stehen (Bild 1), von denen Ihr den linken hinteren in die Gruft schieben müßt. Ein Gitter öffnet sich und gibt einen Zombie sowie eine Tür frei. Im nächsten Raum springt Ihr auf irgendein Teil des umherfliegenden Gerümpels, um nach oben zu gelangen. Geht die Empore weiter und durch die Tür. Lauft weiter, bis Ihr in den Raum mit den jeweils drei Kronleuchtern rechts und links kommt. Benutzt diese, um auf die andere Seite zu gelangen. Lauft die Treppe beim Kamin nach oben, erledigt die Feinde und sammelt ganz gemütlich die erste Fernbedienung ein.

Geht jetzt vom Levelanfang aus die Treppe nach oben. Betretet die Tür auf der linken Empore. Springt über den Kronleuchter und geht in den nächsten Raum. Springt erneut über die Kronleuchter und laßt Euch im Raum dahinter links hinunter fallen. Springt auf den fliegenden Tisch, um auf die Plattform mit den zwei Särgen zu kommen (Bild 2). Schiebt beide in die Wand, damit sich ein Gitter öffnet. Fliegt zurück zu der Stelle, wo Ihr hinuntergesprungen seid und schiebt den Sarg noch weiter in die Wand. Ein weiteres Gitter öffnet sich und Ihr kommt an eine der begehrten weißen Fernbedienungen (Bild 3). Benutzt erneut ein fliegendes Teil, um an eine Wand zu kommen, die Ihr hochklettern könnt. Oben geht Ihr logischerweise durch die Tür. Geht die Treppe nach unten und geht durch die Tür unter dem großen Gemälde. Lauft weiter, bis Ihr in der Leichenkammer seid. Springt über die Schubladen nach oben und geht nach links, wo noch mal eine Sprungpassage auf Euch wartet (Bild 4). Oben sammelt Ihr die zweite rote Fernbedienung ein.

Das dritte Rundenziel ist nun, die acht Blutkühler zu zerstören. Geht nach links in die Tür und folgt dem Weg bis zu dem großen Kessel. Klettert die Wand nach oben und zerstört den ersten Blutkühler. Begebt Euch dann in den Raum mit den Lichtquellen und zerschlagt dort den zweiten Tank links hinten. Geht nun wieder zurück bis zum Anfangsraum. Lauft die Treppe nach oben und haltet Euch rechts, wo Blutkühler Nummer drei wartet. Geht durch die Tür auf der anderen Seite der Empore, wo gleich links der vierte steht. Lauft und springt weiter, bis Ihr zu der Stelle kommt, die auf Bild 5 zu sehen ist. Laßt Euch hinunterfallen, zerschlagt den fünften Kühler und nehmt den Eis-Bug. Folgt dem Weg mit den Wandgesichtern. Oben springt Ihr über die Kronleuchter und laßt Euch im nächsten Raum nach unten fallen. Zerstört den Blutkühler und verlaßt den Raum wie oben beschrieben. Geht die Treppe nach unten und durch die linke Tür. Dahinter findet Ihr den siebten Kühlapparat. Klettert dann über Schreibtisch und Uhr auf das Regal und springt von dort auf die Empore, wo der letzte Tank steht. Geht dann durch die Tür rechts und folgt dem Weg, bis Ihr in dem Gang die dritte Fernbedienung einsammelt.

Boss TV: Gexzilla vs. Mecharez

Wenn Ihr Mecharez trefft, springt dieser auf ein Haus (Bild 6). Zerstört das Haus dann mit dem Schwanz-Schlag und gebt ihm Saures, wenn er am Boden liegt. Wiederholt das ein paar Mal, bis seine Energieleiste aufgebraucht ist.

Kung-Fu Theater: Samurai Night Fever

In dem Haus direkt vor Euch könnt Ihr erst mal ein bißchen Energie aufsammeln. Geht dann über die breite Holzbrücke. Benutzt das Ying Yang-Symbol, um nach oben zu springen. Lauft den Weg weiter, bis Ihr zu den Plattformen kommt. Benutzt diese, um auf die andere Seite zu gelangen. Wenn Ihr an der linken Seite nach unten seht, bemerkt Ihr ein Feld, an dem Ihr Euch festhalten könnt (Bild 7). Springt an die Wand und drückt nach oben. Gex klammert sich an die Wand. Klettert weiter, bis Ihr zur weißen Fernbedienung kommt. Mittels des Teleporters kommt Ihr wieder nach oben. Klettert jetzt die andere goldene Wand entlang. Oben lauft Ihr schnell über die Brücke, da diese einstürzt. Schlagt den Gong, damit die große Tür aufgeht. Hinter dieser wartet eine Plattform-Passage auf Euch. Springt weiter, bis Ihr zu dem sich drehenden Kreuz kommt. Benutzt es, um auf die nächste Plattform zu kommen. Schlagt dort den Gong. Lauft die Holzbrücke nach oben und fahrt mit dem Aufzug nach unten. Schlagt erneut den Gong und lauft





BILD 09



BILD 11



BILD 10

BILD 12

wieder die Brücke nach oben. Oben angelangt springt Ihr auf das Kreuz, um von dort zu der Plattform mit dem Gong und der Fernbedienung zu kommen (Bild 8). Schlagt den Gong und sammelt das rote Objekt Eurer Begierde ein.

Um den zweiten Zapper zu erreichen, startet Ihr vom Anfangspunkt aus in Richtung Haus mit der Energie. Geht links daran vorbei und klettert an der Rückwand nach unten. Unten schlagt Ihr wieder auf einen Gong. Klettert nach oben und geht durch das Tor rechts vom Haus. Lauft schnell über die Brücke und benutzt die schwebenden Plattformen, um weiter zu kommen. Als nächstes müßt Ihr über die sich drehenden Plattformen weiter hinauf kommen (Bild 9). Lauft den Weg weiter und achtet dabei auf die Schwingäxte. Über die Schaukel kommt Ihr zum Turm, und von dort springt Ihr rechts auf die nächste Schaukel. Wenn Ihr den Samurai besiegt habt, geht die Tür auf, die Ihr auch prompt durchschreitet. Um an der Axt vorbeizukommen, ist gutes Timing vonnöten. Geht den Weg weiter über die Steinbrücke, und Ihr kämpft erneut gegen einen säbelschwingenden Samurai. Schlagt daraufhin den Gong, um das Tor zu öffnen. Dahinter wartet wieder ein rundes Blechteil und die zweite Fernbediedung. Ihr wißt, was zu tun ist.

Um zur dritten Fernbedienung zu kommen, geht Ihr durch das jetzt offene Tor rechts von Euch. Springt auf die Mauer und meistert die heikle Jump'n Run-Passage (Bild 10). Springt und hüpft weiter, bis Ihr zu einem Käfig kommt. Dieser befördert Euch ins Erdgeschoß der großen Pagode, die es zu erklimmen gilt. Der Weg nach oben ist einfach strukturiert. Ihr habt keine Wahl, wie Ihr weitergehen wollt. Ganz oben erwartet Euch als Lohn die dritte Fernbedienung.

Rocket Channel: Pain in the asteroids

Und wieder geht es ins Weltall. Auch hier gilt: Gebt auf Eure Sauerstoffanzeige acht. Legt gleich am Levelanfang den Schalter um. Geht dann über die Plattform. Folgt dem Weg, bis Ihr zu der Stelle auf Bild 11 kommt. Nehmt dann den rechten Steg und fahrt mit dem Lift nach unten. Benutzt die Plattformen, um weiter nach unten zu kommen. Auf dem größeren Brocken erledigt Ihr flugs den Gegner und legt dann den Schalter um. Logischerweise geht es über den neu geschaffenen Weg weiter. Auf dem nächsten Asteroid müßt Ihr wieder den Schalter betätigen und weitergehen. Legt den nächsten Hebel um und springt die Stufen nach oben (Bild 12). Auf dem nächsten großen Asteroid gibt es rechts eine Stelle, wo Ihr zur Unterseite des Gesteinbrockens klettern könnt. Durchquert die Höhle und benutzt den Aufzug. Springt über die herabfallenden Plattformen weiter. Beim nächsten Asteroid wartet ein weiterer Aufzug, der Euch zur ersten Fernbedienung bringt.

Um an den zweiten Zapper zu kommen, geht Ihr wieder bis zu der Stelle auf Bild 11. Nehmt dann den linken Steg und klettert die Wand nach oben. Ganz oben angelangt, springt Ihr auf den Aufzug. Ihr kommt an einer Weg-


BILD 13 BILD 14 BILD 15 BILD 16 BILD 17 BILD 18 BILD 19

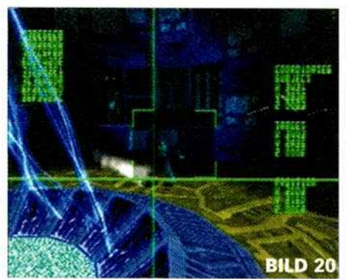

BILD 20


BILD 21


BILD 22

gabelung raus (Bild 13). Springt auf den Aufzug, der rechts in Bild 13 zu sehen ist. Ihr fahrt nach oben und geht dort den einzigen Weg weiter. Springt auf den nächsten kleineren Asteroid und klettert den Stahlturm hoch. Jetzt müßt Ihr über die hin- und herfahrenden Plattformen, um den feuerspuckenden Planeten herum, zum nächsten Asteroid springen. Von dort geht es mit der nächsten hakeligen Sprungpassage weiter nach oben - et voilà die zweite Fernbedienung.

Die Aufgabe, die nun auf Euch wartet, ist, die fünf „Crystal Power Cells" zu zerstören. Geht erneut bis zu der Stelle auf Bild 11. Rechts neben dem Turm findet Ihr den ersten Kristall. Fahrt danach mit dem Aufzug nach unten. Gleich rechts vor Euch liegt die zweite „Power Cell" (Bild 14). Fahrt wieder nach oben und erklimmt den Turm. An der Weggabelung von Bild 13 müßt Ihr über die hin- und herfahrende Plattform springen. Ihr gelangt zu einem Metallsteg. Benutzt den Aufzug links davon, um nach oben zu fahren und den dritten Kristall zu finden. Geht wieder zurück zur Gabelung, wo Ihr den Weg einschlagt, den Ihr noch nicht gegangen seid. Hinter dem Teleporter findet Ihr auch sogleich die letzten beiden „Power Cells". Am Ende des Asteroiden findet Ihr auch die weiße Fernbedienung. Geht zurück zur Gabelung. Geht nach rechts zu der Stelle, wo Kristall Nummer drei lag. Folgt dem Steg, bis Ihr über eine weitere Sprungpassage zur dritten roten Fernbedienung kommt.

Rezopolis: No weddings and a funeral

In diesem Level müßt Ihr nur eine rote Fernbedienung finden. Folgt dem Weg und springt über die Lautsprecher bis zum Lüftungsschott (Bild 15). Auf der anderen Seite müßt Ihr auf die schwarzen Blöcke in einer bestimmten Reihenfolge springen. Wenn Ihr auf einen falschen springt, leuchtet dieser rot und im Spiegel wird der richtige grün angezeigt. Springt Ihr auf den richtigen, leuchtet dieser blau und im Spiegel seht Ihr den nächsten. Sobald Ihr fertig seid, zerspringt der Spiegel und ein Durchgang wird frei. Im nächsten Raum drückt Ihr mittels des Schwanz-Sprungs die beiden Knöpfe auf der überdimensionalen Fernbedienung und Ihr fahrt nach oben. Über die Plattformen kommt Ihr zur gegenüberliegenden Seite. Geht weiter und paßt dabei auf die Lüftungsschächte auf. Oben springt Ihr auf den Lautsprecher und wendet Euch nach rechts, um an die weiße Fernbedienung zu kommen (Bild 16). Von dort aus geht es wieder über die Lautsprecher geradeaus auf die andere Seite (Tip: rechts ist ein Freileben zu holen). Klettert die Wand nach oben. Folgt dem Weg über das Fließband, bis Ihr wieder die Wand hochklettern könnt. Oben erledigt Ihr den Feind und springt in die „Käseglocke". Hinter dem Schott erwartet Euch wieder ein Schalterrätsel wie oben (Bild 17). Im nächsten Raum müßt Ihr ein paar Mal an das Zahnrad schlagen und dann schnell über die Brücke laufen. Fahrt nach oben, wo Ihr wieder durch Zahnradschlagen zur Wand kommt. Klettert die Wand entlang und springt über die Fließbänder. Hinter dem Schott findet Ihr einen Check-Point. Über die sich drehenden Teile gelangt Ihr zur anderen Seite des Raumes und einem Schott. Dahinter erwartet Euch wieder ein Zahnrad-Rätsel, um weiterzukommen. Über die Fließbandplattformen kommt Ihr weiter nach oben. Springt am Ende in die Käseglocke und geht weiter bis zu den Lautsprechern. Während Ihr auf ihnen steht, werdet Ihr beschossen - paßt also gut auf! Das Fließband an der Wand transportiert Euch nach oben. Über die sich schneller drehenden Bänder kommt Ihr am besten, wenn Ihr springt. Lauft und springt den Weg weiter, indem Ihr Zahnräder dreht, Knöpfe drückt und Plattformen benutzt. Ne, mal ehrlich, der Weg ist gar nicht anders zu gehen. Ihr müßt bis zu der Stelle auf Bild 18 kommen, denn dort ist die rote Fernbedienung, die, wenn Ihr sie eingesammelt habt, Euch Zugang zum Endgegner verschafft.

Boss TV: Channel Z

Fahrt als erstes mit dem Aufzug ganz nach oben und tretet dann in das grüne Licht. Es erwartet Euch die erste Form von Rez. Wenn er wirbelnd auf Euch zu fliegt, müßt Ihr ihm ausweichen (Bild 19). Rez knallt dann gegen die Wand und ist kurze Zeit benommen. Diese Zeit könnt Ihr nutzen, um ihm ein Ding zu verpassen. Dann fängt er an, auf Euch zu schießen. Daß Ihr da wieder ausweichen müßt, versteht sich ja von selbst (Bild 20) Wenn Ihr das dreimal getan habt, dann mutiert er zur XXXL-Version.

Weicht erstmal seinen Schlägen und Laserschüssen aus, indem Ihr stur in eine Richtung rennt (Bild 21). Ihr müßt es schaffen, daß er, wenn er nach Euch schlägt, eine der grünen Säulen trifft (Bild 22). Dann fällt nämlich ein Fernseher von der Decke und trifft den Bösewicht. Habt Ihr das dreimal geschafft, könnt Ihr die Endsequenz genießen...und Euch darauf vorbereiten, noch die drei versteckten Runden zu spielen.

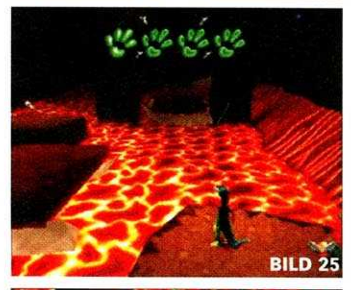
VERSTECKTE RUNDEN

Um an die versteckten Runden zu kommen, benötigt Ihr die goldenen Fernbedienungen. Diese bekommt man durch Besiegen eines Bosses oder durch das erfolgreiche Durchspielen einer Bonusrunde. Auf die Bonusrunden gehen wir nicht im einzelnen ein, da es meist zeitabhängige Rätsel sind, d.h., Ihr müßt eine bestimmte Anzahl an Items in einer knapp bemessenen Zeit einsammeln. Es gibt drei Bosse sowie neun Bonusrunden. Das macht also summa summarum zwölf goldene Drücker.

Zu den versteckten Runden gelangt Ihr, indem Ihr den Torbogen in der Oberwelt direkt vor Euch nach oben klettert (Bild 23). Oben springt Ihr auf die Plattform, die Euch zu den Bildschirmen bringt (Bild 24).


BILD 23


BILD 24


BILD 25

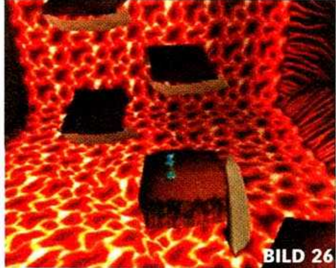

BILD 26


BILD 27

The Pre-History Channel: Lava Dabba Doo

Klettert zunächst den großen Block nach oben und springt über die sich bewegenden Plattformen bis zu der dunklen Höhle, durch die Ihr weitergeht. Lauft die linke der beiden großen Rampen nach oben. Stellt Euch kurz vor die überstehenden Stufen, damit die herabrollenden Steine Euch nicht erwischen. Links wartet wieder eine dunkle Höhle. Ihr könnt im nächsten Raum links an der Wand entlang klettern (Die „kletterbaren" Stellen sind grau gekennzeichnet). Springt über den Fels in der Lava zum großen Durchgang. Von dort geht es weiter zu den alten Stoßzähnen, die Ihr durchbrechen müßt. Bei den Fußstapfen links könnt Ihr zu dem Stein hüpfen. Springt über die Vorsprünge nach oben, von wo aus Ihr weiter klettert bis zu der Markierung „Drop Zone". Hier laßt Ihr Euch nach unten fallen. Wieder geht es danach die Wand hoch. Am Ende laßt Ihr Euch fallen und geht durch die dunkle Höhle. Es folgt eine Passage, wo Ihr Euch über fahrende Fl^fle weiter vor arbeiten müßt (Bild 25). Der Weg führt bis zu einem „Lavafall" (Pendant zu einem Wasserfall). Ihr müßt über die herabfallenden Holzplattformen nach oben kommen (Bild 26). Am besten funktioniert das mit dem Schwanz-Sprung. Oben geht es weiter über die Fl^fle bis hin zum Ausgang.

Scream TV: Texas Chainsaw Manicure

Als erstes springt Ihr über die schwebenden Tische bis zur Empore. Geht sie entlang bis zu den Fallbeilen. Springt die Tische nach oben. Geht dann zum Ende des Stegs und hüpft mittels des Tisches an die Wand (Bild 27). Lauft und springt weiter bis zur Tür. Dahinter geht es die Treppe hoch (aber nicht ganz!). Dreht Euch um und springt an die Wand (Bild 28). Klettert nach unten, wo Ihr eine Filmklappe findet. Diese bewirkt, daß Ihr bei Beendigung des Levels eine kurze FMV-Sequenz seht, die es sonst nicht gibt - deswegen steht auch „The Lost Gex Tapes" darauf (Bild 29)! Über die Wand geht es wieder nach oben. Folgt jetzt der Treppe. Über den schmalen Steg kommt Ihr zur nächsten Tür. An dem großen Steinblock geht es nach oben. Benutzt die schwebenden Tische, um zum Durchgang zum nächsten Raum zu kommen. Hier ist ein verschlossenes Gitter. Lauft die beiden Treppen nach oben. Im nächsten Raum geht es mittels der beiden Tische weiter. Geht auf der Empore unter den Fallbeilen hindurch bis zum Ende. Über die Möbel geht es zu einem Schalter. Nachdem Ihr ihn umgelegt habt, öffnet sich das Gitter. Geht hindurch. Erledigt den Messerstecher dahinter, indem Ihr seinen Kopf erst ab- und dann kaputtschlagt. Geht den Weg mit den Beilen entlang und klettert - wer hätte es gedacht? - die Wand nach oben. Geht auf der Empore weiter bis zum Ende. Die Tische warten schon auf Eure Besteigung (nicht so, wie Ihr das denkt). Springt auf den Balkon, von wo eine weitere Tür abzweigt. Dahinter erklimmt Ihr die Treppe und gelangt über die Möbel vorsichtig auf die andere Seite. Nehmt den linken Weg nach oben. Jetzt müßt Ihr über die wegklappenden Särge zu der Niesche kommen (Bild 30). Und wieder geht es in einen Raum mit Beilen und Tischen. Ihr müßt erst über die hinteren Tische zur gegenüberligenden Seite kommen, um dann über die drei anderen die Fernbedienung zu erreichen.

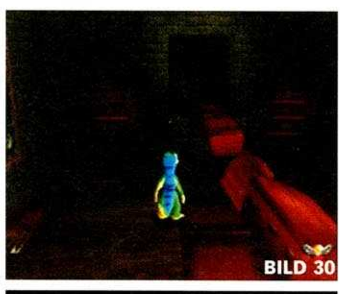
Rezopolis: Mazed and Confused

In dieser Runde gibt es zwei Zapper zu finden. Der ganze Level ist jedoch ein einziges Labyrinth. Wir beschreiben daher nur den reinen Weg, der zu den Fernbedienungen führt. Also, geht die Rampe hinunter und wendet Euch an der Gabelung nach links. Danach müßt Ihr Euch rechts halten. Lauft weiter


BILD 28



BILD 29


BILD 30

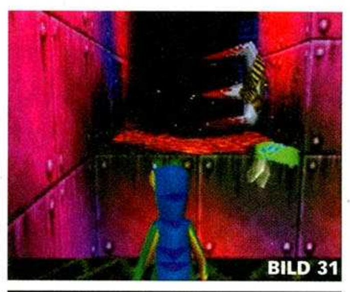

BILD 31


BILD 32


BILD 33


BILD 34


BILD 35


BILD 36











bis zur Kante und springt mit Anlauf hinüber (Bild 31). Springt rechts an die blauen Leuchtstoffröhren und folgt dem Weg (Bild 32). Am Ende schwenkt die Perspektive wieder um. Springt in dem Raum in die Röhre, die wie ein Teleporter funktioniert. Klettert jetzt über die Fernseher nach oben. Springt hinüber zur Satellitenschüssel. Benutzt diese, um weiter hinauf zu kommen. Oben lauft Ihr die schwarze Rampe hoch (Bild 33). Von dort springt Ihr auf das Eisenrohr - aber vorsichtig, da Ihr sehr leicht abrutscht! Geht weiter bis zu dem kleinen Häuschen. Jetzt geht es weiter zu dem Turm, den Ihr erklimmen müßt. Oben erwartet Euch die erste Fernbedienung.

Um den zweiten Drücker zu erhalten, müßt Ihr erst mal wieder zu den oben beschriebenen blauen Neonröhren gehen. Nur klettert Ihr diesmal nicht daran entlang, sondern geht geradeaus weiter. Mit einem gewagten Sprung gelangt Ihr über das gefährliche Fernsehrauschen. An der nächsten Abzweigung haltet Ihr Euch von Gex aus gesehen links, springt über den „Schnee" und die folgende Klippe und gelangt über einen Fernbedienungsaufzug nach oben. Oben liegt eine weitere Filmklappe auf einem Sockel (Bild 34). Das Problem ist nur, daß die Sicht dort oben reichlich beschränkt ist. Habt Ihr sie eingesammelt, geht Ihr wieder bis zu der letzten Abzweigung und nehmt dann den anderen Weg. Laßt die Neonröhren links bzw. rechts liegen und folgt dem „normalen" Gang. Geht weiter, bis Ihr zu den „Energiefließbändern" kommt (Bild 35). Geht nach rechts. Beim dritten Fließband befindet sich ein „Loch", über das Ihr springen müßt (falls Ihr durchfallt, bringen Euch andere Bänder wieder zum Ausgangspunkt). Der Weg geht dann weiter über Energiebänder und Parabolantennen. Paßt also beim Springen auf, denn die Schüsseln drehen sich, und einmal müßt Ihr auf ein benachbartes Energieband hüpfen. Folgt dem Weg, bis Ihr zum Rez-Kopf kommt (Bild 36). Schlagt ihm die Zähne aus, um an die letzte rote Fernbedienung zu kommen. Genießt die Render-Sequenz und lehnt Euch zurück. Ihr habt ein weiteres PlayStation-Spiel mit Erfolg durchgezockt!!!











The END

Diablo Tips & Tricks

Die Spielwelt von Diablo darf ohne jeden Zweifel als eine der komplexesten, die je auf einer Konsole entwickelt wurden, angesehen werden. Durch den Zufallsgenerator, der die Dungeons vor dem erstmaligen Betreten generiert, wird sichergestellt, daß man niemals zweimal dieselbe Levelkonfiguration vorfindet, sprich, bei jedem neuen Durchspielen, sei es mit einem bereits vorhandenen oder einem „frischen" Charakter, auf ein völlig anderes Labyrinth-Design trifft. Auf Grund dieser Tatsache ist es an sich nicht möglich, eine richtige Walkthrough-Komplettlösung zu geben, trotzdem sollen Euch die folgenden Seiten einen Einblick hinter die Kulissen ermöglichen, grundsätzliche Charakter- und Waffenwerte erklären und die einzelnen Quests ein wenig näherbringen.

Die Helden von Diablo

Die PlayStation-Version von Diablo wartet mit drei unterschiedlichen Heldenklassen auf, die im folgenden kurz vorgestellt werden sollen. Auf dem PC ist mittlerweile die Zusatz-CD „Hellfire" mit einem neuen Charakter, dem Mönch, und einigen neuen Quests erschienen. Hoffen wir, daß auch diese ihren Weg in unsere Sony-Maschine findet.

1. Der Krieger

Der Warrior ist die physisch stärkste Figur bei Diablo. Seine Spezialität liegt im Umgang mit schweren Waffen wie Schwertern und Streitäxten, weiterhin ist er in der Lage, jegliche Rüstung, egal welchen Kalibers, zu tragen. Er ist ein klarer Nahkämpfer, mit dem Bogen können nur Charaktere mit einem Levelwert über 30 wirklich Schaden anrichten, deswegen solltet Ihr beim Schmied Wert auf Schild, Helm und Waffenrock legen. Wie jede Figur hat auch der Krieger eine sogenannte Spezialfertigkeit, er kann seine Waffen und Schilde selbst reparieren, allerdings verlieren diese, im Gegensatz zur Reparatur beim Dorfschmied,dabei auf Dauer ihre Haltbarkeit.

Werte zum Erhöhen: Strength, Dexterity

2. Die Diebin

Die Bogenschützin ist deutlich zierlicher und schwächer als ihre beiden männlichen Kollegen, dafür verfügt sie über eine hervorragende Treffgenauigkeit beim Umgang mit Fernwaffen, was sie besonders in hochgerüstetem Zustand zu einer bedrohlichen Gegnerin macht. Hier liegt auch das größte Problem für Einsteiger, denn zu Beginn ihres Abenteuers ist die Diebin sehr anfällig im Nahkampf, was sehr schnell zum Ableben Eures Charakters führen kann, -für viele anfangs vielleicht ein wenig frustrierend. Als Spezialeigenschaft ist es ihr möglich, Fallen zu entschärfen, was aber im späteren Spielverlauf auf Grund der starken Rüstungen immer mehr an Bedeutung verliert.

Werte zum Erhöhen: Dexterity, Strength

3. Der Magier

Der weise Mulatte ist meiner Meinung nach die schwierigste Figur bei Diablo. Da er wirklich nur mit Zaubersprüchen eine echte Gefahr ist, von denen er am Anfang so gut wie keine beherrscht, werden die ersten Exkursionen in die Tiefe der Dungeons mit ihm oft zum Geduldsspiel, da er ständig sein Leben aushaucht. Ist er jedoch erst mal ein paar Level aufgestiegen und hat die groben Grundkenntnisse der Magie erlernt, wird er zum sehr ernstzunehmenden Gegner, da er alle verfügbaren Zaubersprüche zu lernen und anzuwenden vermag. Wer einmal mitten in einem Apocalypse-Feuerspruch stand, weiß, wovon ich rede. Seine Spezialfähigkeit besteht darin, magische Zauberstäbe wieder aufzuladen, wobei diese allerdings ein paar Salven einbüßen.

Werte zum Erhöhen: Magic, Strength

Die Stadt Tristram

Der Ausgangspunkt Eurer Reise und der Zugang zu allen vier verschiedenen Dungeons, der Kapelle, den Katakomben, den Höhlen und der Hölle selbst, ist die kleine mittelalterliche Stadt Tristram. Hier findet Ihr sechs wichtige Non-Player-Charakters, die Euch beim Kampf gegen Diablo mehr oder weniger unterstützen und die wir im folgenden in ihrer Bedeutung (meiner Meinung nach) kurz auflisten wollen:

1. Griswold, der Dorfschmied

Griswold verkauft und repariert alle Waffen und Rüstungen gegen ein mehr oder weniger geringes Entgelt. Er bietet sowohl normale (basic), als auch magische (magic) Gegenstände an; bei ihm könnt Ihr desweiteren auch Amulette, Ringe und Halsbänder erwerben. Er sollte immer Eure erste Anlaufstation sein, wenn Ihr aus den Tiefen der Dungeons zurückkehrt.

2. Cain, der Weise

Cain ist der Dorfälteste und die intelligenteste Figur in Tristram. Für

Ein kurzer „Diablo-Duden"

Viele Gegenstände in Diablo sind magischer Natur und mit eigenartigen Namen versehen, wie z. B. „Steel Sword Of Readiness". Wir zeigen Euch was sich hinter diesen Kürzeln verbirgt, damit Ihr gleich erkennen könnt, ob die Waffe oder Rüstung, die Ihr ausgewählt habt, wirklich eine Verbesserung bietet und was sie wirklich ausrichten kann.

TO HIT
(Trefferwahrscheinlichkeit)

Name	Min.	Max.
Tin	-6%	-10%
Brass	-1%	-5%
Bronze	+1%	+5%
Iron	+6%	+10%
Steel	+11%	+15%
Silver	+16%	+20%
Gold	+21%	+30%
Platinum	+31%	+40%
Mithril	+41%	+50%
Meteoric	+61%	+86%
Weird	+87%	+100%

eine Gebühr von 100 Goldstücken identifiziert er magische Gegenstände. Wenn Ihr irgendwelche Fragen zu Quests oder anderen Personen des Spiels habt, wendet Euch an ihn.

3. Adria, die Hexe

Adria versorgt Euch mit allerlei magischem Material. Bei Ihr erhaltet Ihr Zauberbücher, Pergamentrollen und die vor allem für den Magier wichtigen Mana-Tränke. Außerdem lädt Euch Adria gebrauchte Zauberstäbe wieder auf und verkauft Euch ab Level 25 Gebräue, mit denen Ihr Eure Charakterwerte dauerhaft erhöhen könnt.

4. Pepin, der Heiler

Wenn Ihr bei Pepin vorbeischaut, wird Eure Lebensenergie kostenlos wieder bis zum Maximum aufgefüllt. Weiterhin verkauft der Dorfarzt kleine und große Heiltränke, die man unbedingt mitnehmen sollte, um nicht eines Tages selbst als Untoter durch die unheiligen Hallen Diablos zu wandern. Fünf große Heiltränke sind ein angemessener Vorrat.

5. Wirt, der holzbeinige Junge

Wirt ist zwar ein kleiner Halsabschneider und verlangt hohe Preise für das, was er verkauft, dafür bietet er aber auch teilweise erstklassige magische Gegenstände an. Im späteren Spielverlauf verliert er jedoch an Bedeutung.

6. Ogden, der Schankmeister

Ogden ist Besitzer der ortsansässigen Taverne. Er weiß immer den neuesten Klatsch und Tratsch, verkauft aber nichts und ist auch nicht gerade ein beständiger Lieferant für Quests.

Die Ausrüstung

Schwerter

Schwerter sind die Standardwaffe jedes Helden bei Diablo. Vom kleinen Dolch über das handliche Rapier bis hin zum Langschwert könnt Ihr alles kaufen, was das Ritterherz begehrt. Besonders hervorzuheben sind hierbei die Bihänder, für deren Einsatz man, wie der Name bereits sagt, beide Hände benötigt, was das Tragen eines Schildes nunmehr unmöglich macht.

Äxte

Äxte zeigen eine wirklich durchschlagende Wirkung bei allen Monstern, vor allem aber bei Skeletten und Zombies, sie sind daher für die Kapellen-Level bestens geeignet. Leider dauert das Ausholen sehr lange, so daß die Deckung offen bleibt und man schnell ein paar Schläge kassiert hat. Größter Nachteil ist jedoch wie bei Bihändern, daß man keinen Schild benutzen kann.

Knüppel

Knüppel sind an sich ziemlich überflüssig. Wenn Ihr allerdings König Leoric's Quest erhaltet, solltet Ihr mit solch einer Knute in die Tiefen steigen, er reagiert auf sie besonders empfindlich

DAMAGE

Name	Min.	Max.
Quality	+1	+2
Maiming	+3	+5
Slaying	+6	+8
Gore	+9	+12
Carnage	+13	+16
Slaughter	+17	+20
Useless	-100%	-100%
Weak	-41%	-41%
Jagged	-20%	+35%
Deadly	+36%	+50%
Heavy	+51%	+65%
Viscious	+66%	+80%
Brutal	+81%	+95%
Massive	+96%	+110%
Savage	+111%	+130%
Ruthless	+131%	+140%
Merciless	+151%	+160%

ZAUBERSPRÜCHE

Angel's	Wirkung aller Zaubersprüche + 1 Level
Arch-Angel's	Wirkung aller Zaubersprüche + 2 Level
Arcane	verdoppelt die Dauer eines Zauberspruchs
Cryptic	erhöht die Dauer eines Zauberspruchs um 50 %
Glowing	erhöht die Dauer eines Zauberspruchs um 25 %
Cardinal's	senkt Mana-Bedarf um 50%
Priest's	Senkt Mana-Bedarf um 25%
Monk's	senkt Mana-Bedarf um 10%

WEITERE WAFFENEIGENSCHAFTEN

Fire	Feuerbälle (1-6)
Flame	Feuerbälle (1-10)
Burning	Feuerbälle (1-16)
Shock	Blitze (1-6)
Lightning	Blitze (1-10)
Thunder	Blitze (1-20)
Readiness	Quick Attack
Swiftness	Fast Attack
Speed	Faster Attack
Haste	Fastest Attack
Balance	Fast Hit Recovery
Stability	Faster Hit Recovery
Harmony	Fastest Hit Recovery

SICHTRADIUS:

Dark	-40%
Night	-20%
Light	+20%
Radiance	+40%

Bögen

Der Einsatz von Pfeil und Bogen bleibt zwar nicht nur der Diebin allein überlassen, sie ist jedoch die mit Abstand fähigste Figur im Umgang mit ihnen. Die Vorteile der Pfeile liegen auf der Hand: Lange Reichweite und hohe Schußfrequenz verletzen den Gegner bereits, während er sich nähert, im besten Falle natürlich bevor er tatsächlich zum Nahkampf antreten kann. Trotz der geringen Schäden, die ein einzelner Pfeil im Vergleich zu einem Schwertschlag anrichtet, ist man in der Lage, aufgrund der Masse an Geschossen die Gegner locker flockig bevorzugt durch Gitter und Zäune hindurch zu erschießen. Unerläßlich für den Einsatz von Pfeil und Bogen: ein hoher Dexterity-Wert.

Rüstungen

Eins gilt für alle Charaktere bei Diablo: Ohne Rüstung hat man in den Dungeons keine Überlebenschance. Grundsätzlich gibt es drei Klassen: leichte, mittlere und schwere Panzerung, bei denen sich das Aussehen Eures Helden auf dem Bildschirm auch verändert. So steht der Krieger beim Anlegen eines Plattenpanzers auch wirklich in funkelndem Stahl da und nicht mehr in seinem roten Leibchen. Nicht jede Rüstung kann von Anfang an getragen werden, die schweren erfordern einen hohen Strength-Wert und schränken gleichzeitig die Bewegungsfreiheit unserer Helden ein wenig ein. Dennoch sollte man stets eine Körperschutz-Aufrüstung einem leicht besseren Schwert vorziehen.

Schilde

Schutzschilde sind ebenfalls ein wichtiger Faktor für das Überleben Eurer Spielfigur. Sämtliche drei Heldenklassen wehren automatisch Angriffe mit dem Schild ab, die Effizienz hängt hierbei vom Dexterity-Wert Eures Charakters ab. Schilde erhöhen die Armor-Class teilweise erheblich, wer jedoch mit Bihänder, Streitaxt oder Bögen hantiert, muß auf ihren Einsatz dummerweise verzichten.

Helme

Der letzte Faktor zum Aufstocken der Armor-Class ist das Tragen schicker, stabiler Kopfbedeckungen. Das Angebot umfaßt hier von der Ohr-Kapuze über Helme bis hin zur Krone fast alles, letztendlich sollte aber nicht der kleidsame Aspekt über den Kauf eines Kopfschutzes entscheiden, sondern ganz einfach sein Rüstungswert.

Artefakte

Besonders begehrt bei mittelalterlichen Helden sind seit jeher magische Artefakte. Auch hier deckt Diablo ein weites Spektrum ab, Ringe, Amulette und Halsbänder dienen nicht nur als schmuckes Geschmeide, sondern schützen die Abenteurer durch ihre „bezaubernden" Eigenschaften. Vorteile dieser Art von Schutz: Die Gegentände tragen keinen Schaden davon und zerbrechen im Gegensatz zu „weltlichen" Waffen und Rüstungen nicht nach einer gewissen Zeit. Sie sind demnach unzerstörbar.

Unique Items

Die wohl abgefahrensten Gegenstände sind die sogenannten Unique Items. Es sind heilige oder verfluchte Waffen, Rüstungen oder Artefakte, die es, man glaubt es kaum, eben nur ein einziges Mal gibt. Beim Verkauf erhält man für sie eine Unmenge an Geld, im Kampf getragen verstärken sie die Eigenschaften unseres Helden zumeist extrem. Im Inventory werden sie golden untermalt. Etwa 75 verschiedene Gegenstände sind auf dem Silberling vertreten, mit solch klangvollen Namen wie „Arkaine's Valor", einer besonders stabile Rüstung, oder „Hellslayer", ein verdammt scharfen Schwert. Unique Items erhält man meist als Belohnung, wenn man eine Quest erfolgreich abschließt.

GameBuster - Codes

Beast Wars Transformers

Unendlich Heilung 800D CB2C 1518
Unendlich Energon .... 800D CCCA 0000

Bloody Roar

Open Bonus Options & Art Gallery .... 801B 40A0 FFFF

Player 1 Codes

Unendlich Heilung 301B 4088 0002
Unendlich Heilung, Beast & Rave 301B 4088 0003
Big Arm Mode 301B 4088 0010
Unendlich Heilung & Big Arm Mode 301B 4088 0012
Unendlich Heilung, Big Arm Mode, Beast & Rave 301B 4088 0013

Player 2 Codes

Unendlich Heilung 301B 4089 0002
Unendlich Heilung, Beast & Rave 301B 4089 0003
Big Arm Mode 301B 4089 0010
Unendlich Heilung & Big Arm Mode 301B 4089 0012
Unendlich Heilung, Big Arm Mode, Beast & Rave 301B 4089 0013

Castlevania Symphony of the night

Quick Level Gain .... 8009 7BEC FFFF
Unendlich HP 8009 7BA0 03E7
Unendlich MP 8009 7BB0 03E7
Unendlich Hearts 8009 7BA8 0063

Colony Wars

Weapon-cooler 8011 9C4C 0000
.... 8011 9C80 0000
.... 8011 9CB4 0000
.... 8011 9CE8 0000
.... 8011 9D1C 0000

Herc's Adventures

Unendlich Power 800C 5238 0046
Unendlich Energie 800C 5234 0032

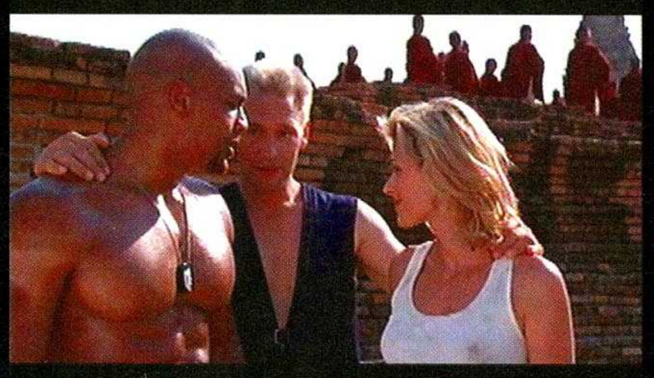
Hercules

Unendlich Energie 8003 586C 0080

Mortal Kombat Annihilation



Billige Moves und billige Hintergründe: dieser Film ist wirklich nur für Videospielfans sehenswert



Nur noch peinlich: Rayden wirkt mit kurzem Haaren ziemlich lächerlich



Oberbösewicht Shao Kahn schmiedet finstere Pläne

Nicht zum ersten Mal wurde der Versuch unternommen, die Abenteuer bekannter Videospielhelden auf die große Leinwand zu bannen, bereits Super Mario Brothers bewies in der Vergangenheit, daß man neben den Videospielern nicht vergessen sollte, auch Außenstehende anzusprechen. Immerhin, der Nintendo-Klempner konnte zwar nicht gänzlich überzeugen, andere Filme schaffen es meistens aber erst gar nicht bis ins Kino, sondern geistern lediglich als Gerüchte durch zahlreiche Internetseiten. Um so erstaunlicher, daß mit Mortal Kombat Annihilation zum ersten Mal eine Fortsetzung einer Videospielstory erschienen ist. Den Erfolg des Films muß man allerdings bereits im Vorfeld in Frage stellen, denn gerade bei uns ist das Thema MK aufgrund der Indizierung oder gar Beschlagnahmung der dazugehörigen Videospiele mehr oder weniger vom Tisch. Lediglich in Spielhallen kann man noch Scorpion gegen Jax antreten lassen, die heimischen Modulschächte oder CD-Laufwerke bleiben jedoch in den meisten Fällen leer. Deshalb ist es zum jetzigen Zeitpunkt mehr als fraglich, ob Teil 2 dieser Hardcore-Prügelorgie jemals in deutschen Lichtspielhäusern gezeigt werden wird oder das Schicksal erfährt, ohne jegliches Werbebudget in dunklen Videothekenecken zu stehen. Wie dem auch sei, wir haben uns für Euch die amerikanische Originalfassung auf LaserDisc geholt und geben Euch an dieser Stelle einen kleinen Vorgeschmack auf diesen Film.

Den ersten Teil des Films muß man nicht zwingend gesehen haben, um den Einstieg in Part Two zu finden. Nachdem der Erfinder des Morphens, Shang Tsung, im ersten Teil von Liu Kang besiegt wurde, schien alles in bester Ordnung. Die Erde war gerettet und alle bösartigen Kreaturen der Outworld konnten noch rechtzeitig an der Übernahme unseres geliebten Heimatplaneten gehindert werden. Genau hier setzt Mortal Kombat Annihilation ein. Shao Khan hält sich nicht an die mit der Niederlage verbundenen Auflagen und öffnet erneut das Tor zum Planeten der Menschheit. Doch bereits an dieser Stelle hat der Zuschauer den einen oder anderen „Schock" zu überwinden. Der fast 1:1-übernommene Vorspann läßt sich gerade noch akzeptieren, daß allerdings Christopher Lambert, der Rayden aus Teil Eins, durch einen charakterlosen Darsteller ersetzt wurde, der immerhin unter anderem schon in The Phantom auftauchte, schauspielerisch aber nicht annähernd an die Qualitäten des Highlanders anknüpfen kann, wiegt deutlich schwerer. Und leider war es gerade die Klasse eines Lamberts, die Mortal Kombat bei dessen Leinwandpremiere vor dem Absturz rettete. Auch die bildhübsche Sonya Blade wurde ersetzt und ist zwar immer noch nett anzusehen, stellt jedoch keinen Vergleich zu ihrer Vorgängerin dar. Auch die Freude über Johnny Cage währt nicht lange, denn bereits die erste Konfrontation Gut gegen Böse bezahlt der smarte Kampfsportler mit seinem Leben. Von diesem Punkt an kann man sich sicherlich über die Qualitäten dieses Films streiten. Die schnelle Aneinanderreihung von perfekt choreographierten Kampfsequenzen erinnert eher an ein überlanges MTV-Video denn an einen ordentlich strukturierten Spielfilm. Doch gerade deshalb hat uns dieses Produkt aus dem Hause New Line Cinema gefallen. Zwar wird an mehreren Stellen krampfhaft versucht, so etwas wie eine vernünftige Handlung einzubauen, allerdings könnte man diese Teile des Films getrost überspringen, ohne den Anschluß zu verlieren. Selbstverständlich strotzt der Film nur so vor den typisch amerikanischen Elementen, deshalb wird der Helden Sonya, Jax, Liu Kang und Kitana auch gleich mehrmals eingeimpft, daß sie nur zusammen stark wären und sowieso die „letzte Hoffnung" darstellen würden. Die aus Indiana Jones und der letzte Kreuzzug bekannten drei Tests haben auch ihren Weg in den Film gefunden, jedoch wird unverständlicherweise bereits nach den ersten dieser Tests das ganze Unterfangen wieder auf Eis gelegt. So erfreut man sich knapp 100 Minuten an einer Prügelei nach der nächsten, wobei die Duelle Jax & Sonya gegen Stryker und der Kampf zwischen Sub-Zeros Bruder und Scorpion zweifellos zu den Höhepunkten zählen. Damit hinsichtlich des Niveaus aber auch die unterste Schublade angesprochen wird, gibt es noch eine stilechte Demonstration des Frauen-Schlammcatchens und Animalities, die tricktechnisch an die völlig verhunzten Spawn-Sequenzen erinnern. Im großen Finale kommt es dann zur endgültigen Konfrontation zwischen den verfeindeten Parteien, selbstverständlich machen bei dieser Gelegenheit auch alle Kämpfer ausgiebig Gebrauch von ihren weltbekannten Specialmoves.

Was bleibt als Fazit? Fans der bald in die vierte Runde gehenden Videospielserie kommen auf ihre Kosten, und auch alle VIVA- und MTV-Jünger haben ihre helle Freude an diesem effektgeladenen Zelluloidwerk. Für wipEout-Fans bietet Mortal Kombat Annihilation sogar noch ein weiteres Zuckerstückchen. Die Jungs vom Future Sound of London haben ihren Sound beigesteuert, sicherlich eine gute Wahl, denn die hektischen Technorhythmen unterlegen das ebenso hektische Geschehen immer passend. Überhaupt gehört der Soundtrack wie schon beim Vorgänger mit zu den Highlights des Films, auch Scooter und Rammstein („Engel") haben ihren Teil zur gelungenen Umsetzung beigetragen. Um es aber noch einmal deutlich zu machen: Wer an Mortal Kombat Annihilation jegliche Ansprüche stellen sollte, der ist an der völlig falschen Adresse.



Die Specialeffects sollte man lieber nicht in Zeitlupe betrachten, zu mies ist die technische Umsetzung. Wahrscheinlich wurden die Animationen auf dem Amiga 500 erstellt

charts



Lesercharts

1. Resident Evil 2 (PS)
2. Gran Tursimo (PS)
3. Final Fantasy VII (PS)
4. Need for Speed 3 (PS)
5. Tomb Raider 2 (PS)
6. Gex 3D (PS)
7. FIFA '98 (PS/N64)
8. Tekken 3 (PS)
9. Diddy Kong Racing (N64)
10. Command & Conquer 2 (PS)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 2. Juni 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts MLC Hard & Software

1. Resident Evil 2 PAL (PS)
2. Resident Evil 2 NTSC (PS)
3. FIFA '98 - WM-Qual.(PS/N64)
4. Resident Evil D.C. (PS)
5. Need for Speed 3 (PS)
6. Crash Bandicoot Plat. (PS)
7. Riven (PS)
8. Grand Theft Auto (PS)
9. Tekken 3 (PS)
10. Nightmare Creatures (PS)

FUN GENERATION

1. Tekken 3 (PS)
2. Frankreich '98 (PS/N64)
3. The Need for Speed 3 (PS)
4. Gran Turismo PAL (PS)
5. Forsaken (PS/N64)
6. Indiziertes Spiel (N64)
7. Saga Frontier (PS)
8. Indiziertes Spiel (N64)
9. Dark Omen (PS)
10. Diablo (PS)

Die Gewinner aus FG 05/98:

- Torsten Thiele, Leipzig
- Bernd Mariotti, FFM
- Michael Küffner, Aachen

back issues



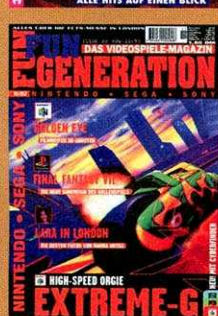


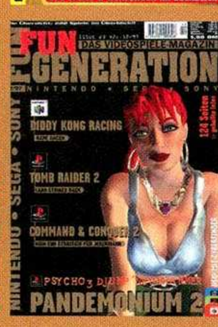


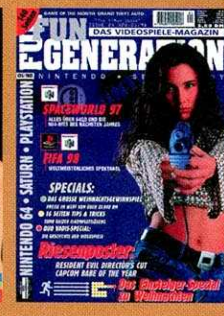




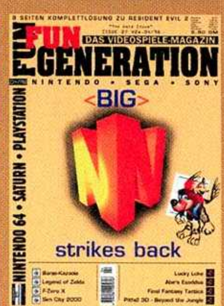














FG 3/96	☐	FG 6/97	☐	FG 12/97	☐
FG 10/96	☐	FG 8/97	☐	FG 01/98	☐
FG 11/96	☐	FG 9/97	☐	FG 02/98	☐
FG 12/96	☐	FG 10/97	☐	FG 04/98	☐
FG 2/97	☐	FG 11/97	☐	FG 05/98	☐

pro Heft 5,80 DM =

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

No. 30 am Kiosk ... ab dem 10.06.1998

Fußball ist unser Leben

adidas Power Soccer 98, World League Soccer und Golden Goal

Konkurrenz für EA Sports?

Raus aus dem Nebel!

Banjo-Kazooie

Rare und der Bär im Test

Ohne Blinker auf'm Highway

Road Rash 3D

Der TÜV-Report zum Zweirad-Hit

Weiber, Weiber, Weiber

Viper

Shooter-Action at ist best?

Immer in die Fresse rein!

Bio Freaks

Der Midway-Prügler stellt sich vor

CyPressum

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 40691-0
Fax.: 0931 / 40691-23
Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

Redaktion:
Fabian Döhla,
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Schmiedehausen

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Michael Dees, Uwe Dietrich, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Rabea Schmiedehausen, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel:
Namco, FG[art]Dept

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 40691-0
Fax.: 0931 / 40691-23

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 40691-0

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 40691-0

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Jamaica, Home Hopping eXtreme, Götz Döner Service, das Mädel von der heißen Ecke, The KLF - Stadium House, Pulp, Dextro Energen & Survival Jogging

Special Thanx: Sony C.E.
Very Special Thanx an: Euch Leser!
Spruch des Monats: Pfeif nicht wenn Du pisst! (Hagbard Celine)



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSAND-HÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN.
LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. *** ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

PlayStation

SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR:
SONY PLAYSTATION VALUE PACK .323,-
WIE OBEN, INKL. ORIG. MEMORY CARD UND ZWEITEM CONTROL PAD
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN .29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 44,95
CONTR.PAD ANALOG DUAL SHOCK 79,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL .84,95
X-PLORER - CHEAT-CARTRIDGE ...89,95



GRAN TURISMO (MAI) (PSX) 99,95

RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUß)29,95
LENKRAD GAMEST.MK II (+PED.) .119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)



FIFA: WM FRANKREICH'98 (PSX) 89,95 (N64) 119,95

CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRIME KILLER (JUNI) 89,95
DEAD OR ALIVE (JUNI) 109,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN. .19,95
DIABLO 89,95
DODGEM ARENA (MAI) 84,95
DREAMS 89,95
EVERYBODY'S GOLF (JUNI) 79,95
EXTREME SNOWBOARD (MAI) 89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
FIFA - WM FRANKREICH '98 (MAI) .89,95
FIGHTING FORCE 99,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '97 109,95
FORSAKEN 89,95
GEX 2 (GEX 3D)-ENTER THE GECKO 89,95
GHOST IN THE SHELL (JUNI) 89,95
GOLDEN GOAL (MAI) 89,95
GRAN TURISMO (MAI) 99,95
HEART OF DARKNESS (JULI) 89,95
HUGO 1 (MAI) 94,95
INDY 500 89,95
JET RIDER 2 79,95
KICK OFF WORLD (MAI) 89,95
KLONOA (JUNI) 89,95
KULA WORLD (JUNI) 89,95
LUCKY LUKE 94,95
MAGESLAYER (MAI) 89,95

SPIELEBERATER RESIDENT EVIL 2 .19,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL 69,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
ROAD RASH 3D (MAI) 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 89,95
SENTINEL RETURNS (JULI) 89,95
SHADOW GUNNER (JUNI) 94,95
SKULL MONKEYS 89,95
SNOWRACER '98 89,95
SPAWN 79,95
SPICE WORLD (MAI) 49,95
STEEL REIGN 79,95

NEED FOR SPEED 3 (PSX) 89,95
KULA WORLD (JUNI) (PSX) 89,95
BANJO & KAZOOIE (JULI) (N64) 89,95

STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
SUPERCROSS '98 (MAI) 84,95
SUPER MATCH SOCCER 84,95
SUPER PANG COLLECTION 89,95
TENNIS ARENA 2 (MAI) 94,95
TEST DRIVE 4 89,95
THEME HOSPITAL 89,95
TIME CRISIS (OHNE PISTOLE) (MAI) 89,95
TOCA TOURING CAR CHAMPION. .89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 ..19,95
TOTAL NBA '98 (MAI) 79,95
TREASURES OF THE DEEP (JUNI) ..89,95
UBIK 99,95
V-BALL (MAI) 89,95
V-RALLY 89,95
VIGILANTE 8 (JUNI) 89,95
VIPER (JULI) 89,95
VIVA FOOTBALL (JULI) 89,95
VS. (VERSUS) (MAI) 99,95
WARGAMES (JUNI) 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 .79,95
WILD ARMS (JUNI) 79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 (MAI) 79,95
WORLD RALLY CHAMP.T.MÄK.(MAI) 94,95
WRECKING CREW 99,95
WWF WARZONE (JULI) 89,95
X-COM APOCALYPSE (JUNI) 94,95
XENOGRACY 94,95
YOUNGBLOOD (APRIL) 89,95



ONE (PSX) 89,95
BOMBERMAN'S WORLD (JUNI) (PSX) 79,95
TOTAL NBA '98 (MAI) (PSX) 79,95
Lösungsheft DM 19,95
DEATHTRAP DUNGEON (PSX) 89,95
ALUNDRA (JUNI) (PSX) 89,95
DIABLO (PSX) 89,95

JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 79,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.) 39,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,95
ACTUA TENNIS (MAI) 89,95
AIRONAUTS (JUNI) 89,95
ALUNDRA (JUNI) 89,95
ARMORED CORE (JUNI) 89,95
AYRTON SENNA KART DUEL 2 84,95
BATMAN UND ROBIN (MAI) 84,95
BEAST WARS 89,95

MASTERS OF TERAS KASI 99,95
MEDIEVIL 89,95
MEGA MAN 8 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS 94,95
NASCAR '98 89,95
NBA LIVE '98 89,95
NBA PRO '98 99,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NEWMAN HAAS RACING 89,95
NHL '98 89,95
NHL FACE OFF '98 79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY '98 84,95
NIGHTMARE CREATURES 79,95
ONE (MAI) 89,95

BATMAN & ROBIN (MAI) (PSX) 84,95
WARHAMMER 2 - DARK OMEN (PSX) 89,95
GEX 3D (GEX 2) (PSX) 89,95

BLOODY ROAR - BEAST 84,95
BOMBERMAN WORLD (JUNI) 79,95
BRAHMA FORCE 84,95
BREATH OF FIRE 3 (MAI) 89,95
BUBBLE BOBBLE 2 89,95
BUSHIDO BLADE 89,95
BUST A MOVE 3 59,95
CART INDY CAR-WORLD SERIES ..79,95
CIRCUIT BRAKERS (JUNI) 89,95
COLIN McRAE RALLY (JULI) 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COOL BOARDERS 2 89,95

PANDEMONIUM 2 84,95
PITFALL 3D 89,95
PLANE CRAZY (JUNI) 94,95
POINT BLANK (MAI) 89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JUNI) ..159,95
PREMIER MANAGER '98 (MAI) 89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK 79,95
RASCAL 89,95
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT ...84,95
RESIDENT EVIL 2 99,95



FORSAKEN (PSX) 89,95 (N64) 129,95



Nintendo 64

NINTENDO 64 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN 54,95
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,95
(INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-FKT., MEMORY CARD-EINSCHUB .129,95
GAME BUSTER 99,95
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. .34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
HYPER PAK(RUMB.PAK+MEM.CARD)49,95
LX4 TREMOR PAK 29,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER (MAI) 129,95
AERO GAUGE (JUNI) 144,95
AERO FIGHTER ASSAULT 139,95
BANJO UND KAZOOIE (JULI) 89,95
BOMBER MAN 64 89,95
BUST A MOVE 2 (MAI) 109,95
CASTLEVANIA 3D 139,95
CRUISIN WORLD (JUNI) 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES (MAI) 129,95
EXTREME G 119,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION ...129,95
FIFA - WM FRANKREICH '98(MAI) 119,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSAKEN (MAI) 129,95

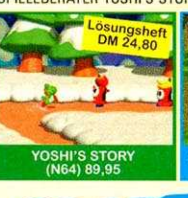
G.A.S.P. (MAI) 149,95
GOEMON MYSTICAL NINJA 149,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 89,95
LAMBORGHINI 64 129,95
LYLAT WAR (OHNE RUMBLE PAK) .89,95
MARIO KART 64 89,95
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE(MAI) 129,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP .119,95
NAGANO WINTER OLYMPICS 144,95
NBA COURTSIDE (MAI) 89,95
NBA PRO '98 139,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,95

OLYMPIC HOCKEY '98 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR (MAI) ..129,95
RECKIN' BALLS (MAI) 129,95
SNOWBOARD KIDS 89,95
SUPER MARIO 64 89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 .24,80
TENNIS ARENA 2 (JUNI) 139,95
TETRISPHERE 89,95
VIRTUAL CHESS 64 (MAI) 119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY98(MAI) 129,95
WCW VS NWO: WORLD TOUR ...139,95
WETRIX (MAI) 129,95
WWF WARZONE (JUNI) 129,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY ...24,80

Space Beamer

Der Nr.1 Hit aus den USA
("Toy of the Year" 1997)
jetzt auch in Deutschland!
Strahlung ungefährlich dank spezieller InfraRot-Technik
Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) ..59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) ...79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) .99,95

ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,95
HOUSE OF DEAD 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
JURASSIC PARK - LOST WORLD ..89,95
MARVEL SUPER HEROES 89,95
NASCAR '98 89,95
NBA LIVE '98 89,95
NBA ACTION 98 89,95
NHL '98 89,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4 CD'S .89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95
RESIDENT EVIL 89,95
RETURN FIRE 89,95
RIVEN - MYST 2 (JUNI) 89,95
SEGA TOURING CAR 99,95
SHINING FORCE 3 (JUNI) 89,95
SHINING THE HOLY ARK 89,95



YOSHI'S STORY (N64) 89,95



SHINING FORCE 3 (JUNI) (SAT) 89,95



PANZER DRAGOON SAGA (SAT) 89,95



Sega Saturn

SONIC R - SONIC T.T. 99,95
STEEP SLOPE SLIDERS 94,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WARCRAFT II 89,95

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET .333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ..74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BEDLAM 79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
BURNING RANGERS (JUNI) 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS (MAI) 89,95
CROC 89,95
DARK SAVIOUR 74,95
DRAGON FORCE 89,95





BURNING RANGERS (JUNI) (SAT) 89,95

WINTER HEAT 94,95
WORLD LEAGUE SOCCER (MAI) ...89,95
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
Z 99,95

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

3 DIRTY DWARVES 39,95
AMOK 39,95
ANDRETTI RACING(engl.A)39,95
BLAM MACHINEHEAD ...24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
BUST A MOVE 3 49,95
CLOCKWORK KNIGHT 2 .39,95
CRIMEWAVE 14,95
DARKLIGHT CONFLICT ..24,95
FORMULA KARTS 39,95
JOHNNY BAZOOKATONE 14,95
MADDEN '97 14,95
MASS DESTRUCTION 49,95
NBA LIVE '97 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
SWAGMAN 39,95
THUNDERHAWK 2 24,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 24,95
VIRTUAL HYDLIDE 39,95

NINTENDO 64

INT. SUPERSTAR SOCCER ..89,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95

SONY PLAYSTATION

MASS DESTRUCTION 69,95
POWERBOAT RACING 69,95
X-MEN CHILDREN OF A. .69,95

PLATINUM-EDITION
ADIDAS POWER SOCCER .49,95
AIR COMBAT 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
CRASH BANDICOOT 49,95
DESTRUCTION DERBY 2 ..49,95
FADE TO BLACK 44,95
FIFA SOCCER '96 44,95
FORMEL 1 '96 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO 49,95
INT. TRACK AND FIELD ...44,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE ...49,95
RAYMAN 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION 49,95
ROAD RASH 44,95
SOUL BLADE 49,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
THUNDERHAWK 2 44,95
TOMB RAIDER 49,95
TRUE PINBALL 44,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!



NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.



DEAD OR ALIVE (JUNI) (PSX) 109,95



BREATH OF FIRE 3 (MAI) (PSX) 89,95

NBA PRO '98 (PSX) 99,95 (N64) 139,95



COLIN McRAE RALLY (JULI) (PSX) 89,95



TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95





VIGILANTE 8 (JUNI) (PSX) 89,95

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

Theo KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ